Nr. 39
23.9.1993
DM 2,80
S 23.-
SFr. 3.00
Walt Disneys
MICKY MAUS
MAGAZIN
EXTRA
NEON-
RUBBEL-
ALPHABET
MICKEY'S TOONTOWN TELEFON-SPIEL
Zu gewinnen:
Insgesamt 20
Flugreisen nach Disney-land/USA
606
Toontown T-Shirts
Sofort-gewinne: 10
HiFi-Kompakt-Anlagen
FRANKREICH FF 12,00 LUXEMBOURG lfrs 58,00
BELGIEN FRS 58,00 ITALIEN Lire 2800
NIEDERLANDE hfl 3,50 SPANIEN Ptas 240 UNGARN Ft 187
ehapa
4 SAMMELKARTEN

Faszinierende Bücher zum erfolgreichsten Disney-Film aller Zeiten:

Disneys Die Schöne und das Biest

NEU!

© Disney

Bilderbuch mit Stickern!

Durch wiederverwendbare, selbsthaftende Disney-Sticker können im Buch immer wieder neue Szenen gestaltet werden!

Mit 32 tollen Disney-Farbstickern!

ehapa

KINDERBÜCHER

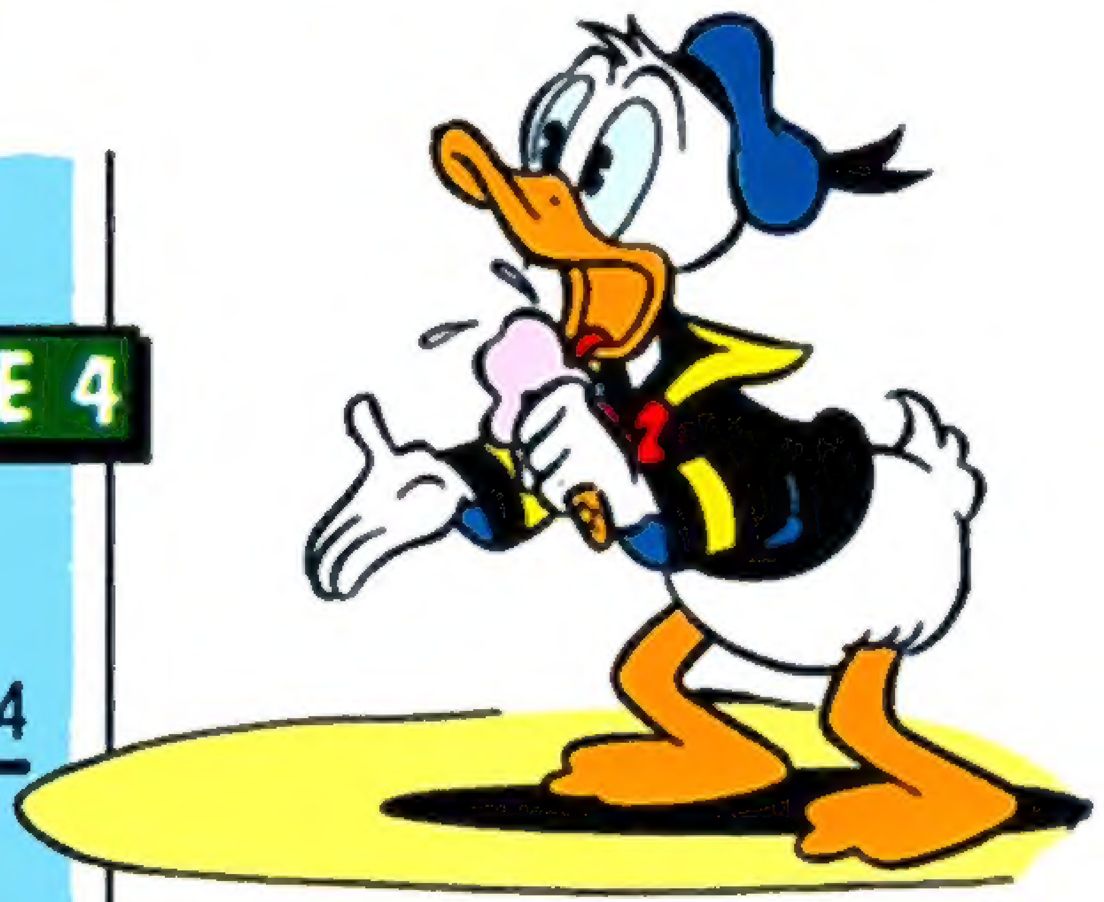
...jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

Hallo Freunde!

Nutzt die letzte Chance, beim Toontown-Telefonspiel zu gewinnen! Eine Flugreise nach Disneyland, ein tolles Toontown-T-Shirt, oder eine Stereoanlage mit Supersound! Und es steckt natürlich noch ein klasse Extra im Heft!

scan + edit: tommy5772

INHALT



Donald Duck
Eis ist ungesund! — SEITE 4

Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Superspaß im Supermarkt — Seite 14

Donald Duck
Der Held im Hintergrund — Seite 16

Mickys Rätselseite — Seite 30

Extra: Neon RUBBEL-ALPHABET — SEITE 28
Irre Leuchtbuchstaben, die nicht zu übersehen sind!

Großes TOONTOWN-Telefonspiel
Es geht um Flugreisen, T-Shirts und Stereoanlagen — Seite 29

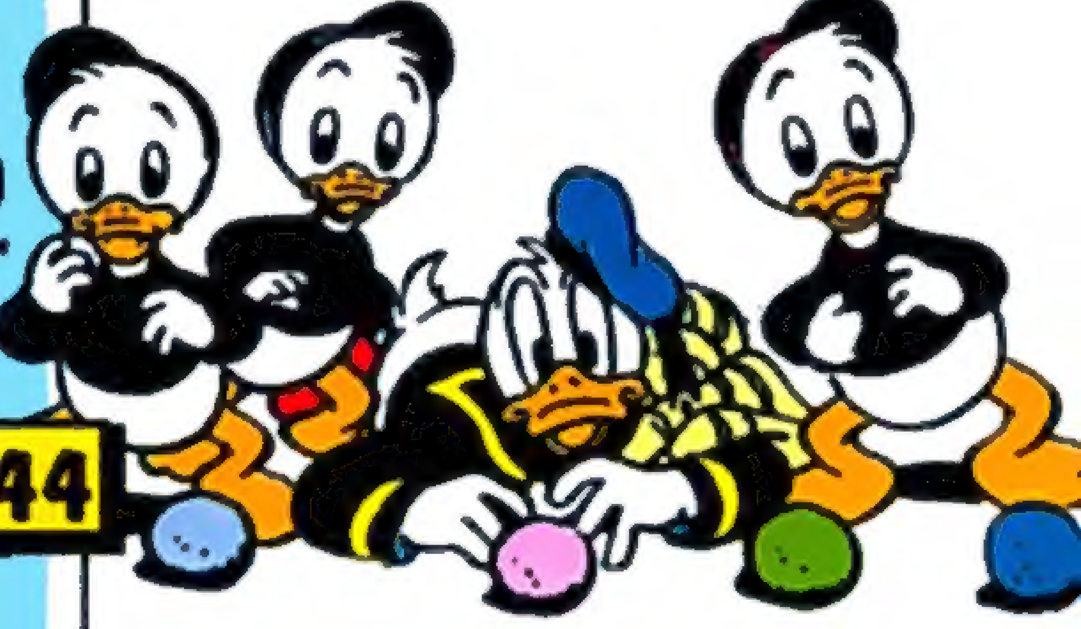
Oma Duck
Heimliche Bestellung — Seite 32

Düsentrieb
Explosive Experimente — Seite 40

Onkel Dagobert
Die Zauberkugeln der Obangas / Teil 2 — SEITE 44

Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten
ToonTown: Minnies Haus – **Oldtimer:** Rolls Royce – **Hunde:** Sheltie – **Regenwald:** Doritis Orchidee



© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

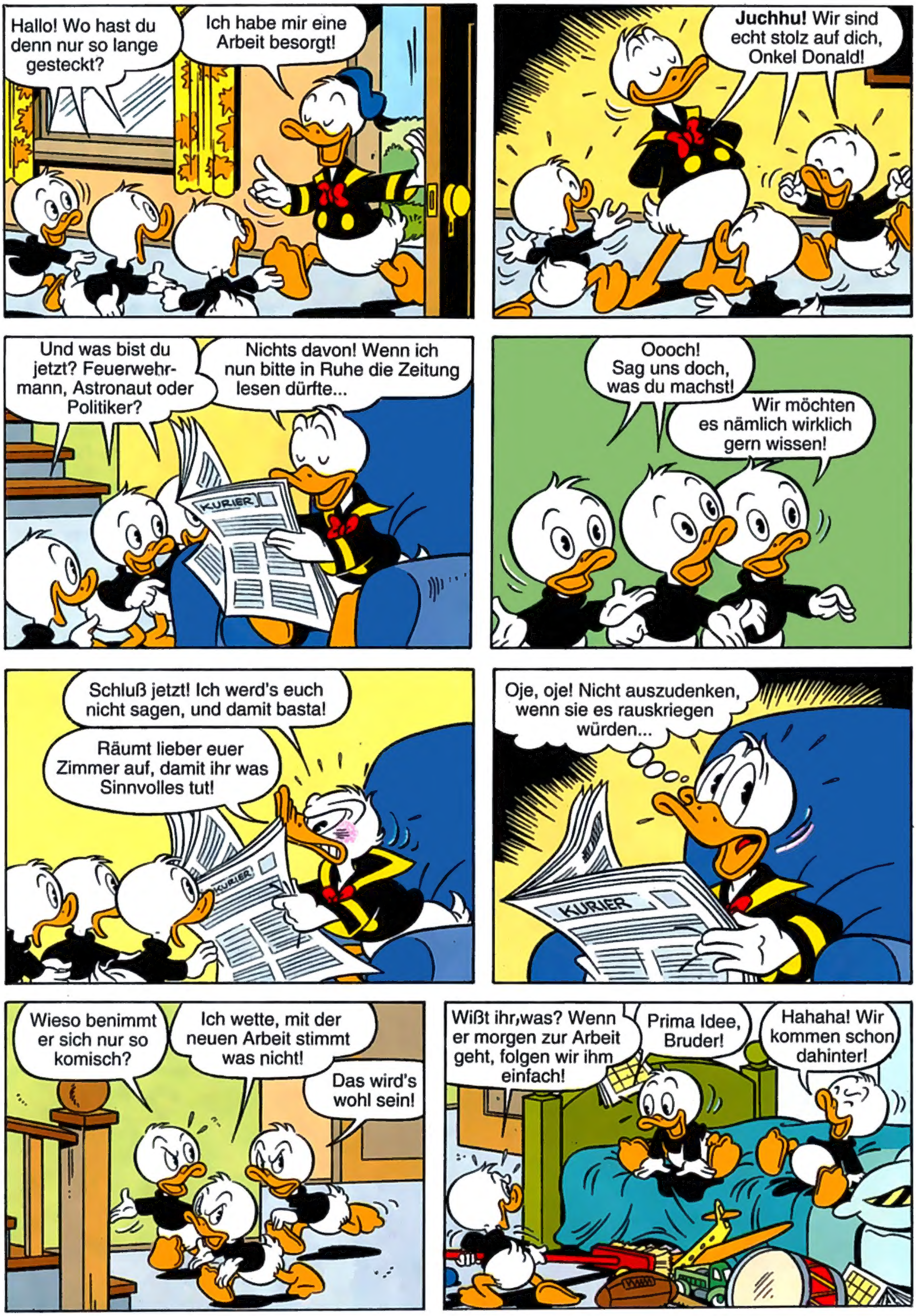
Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

Walt Disney's

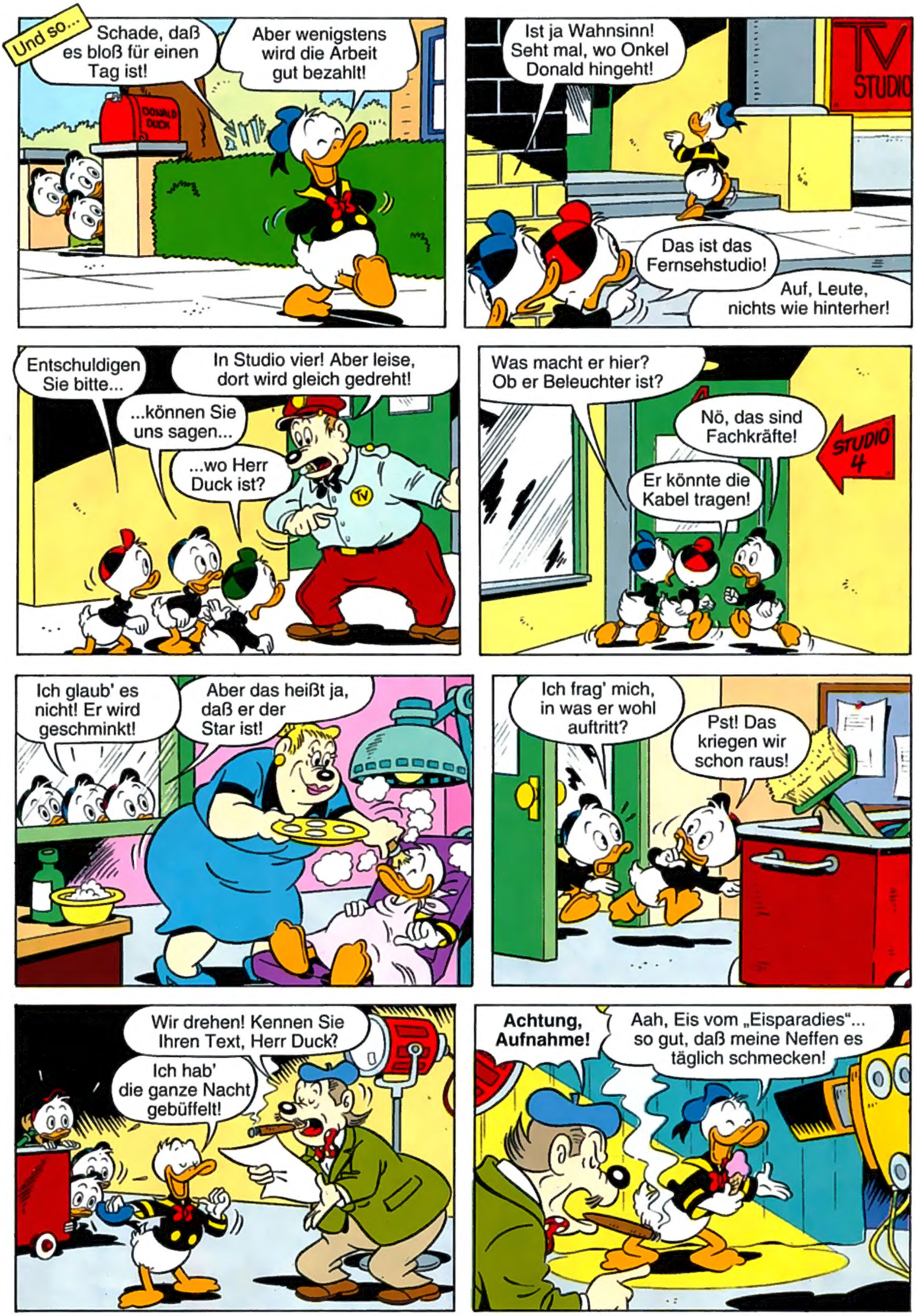
DONALD DUCK

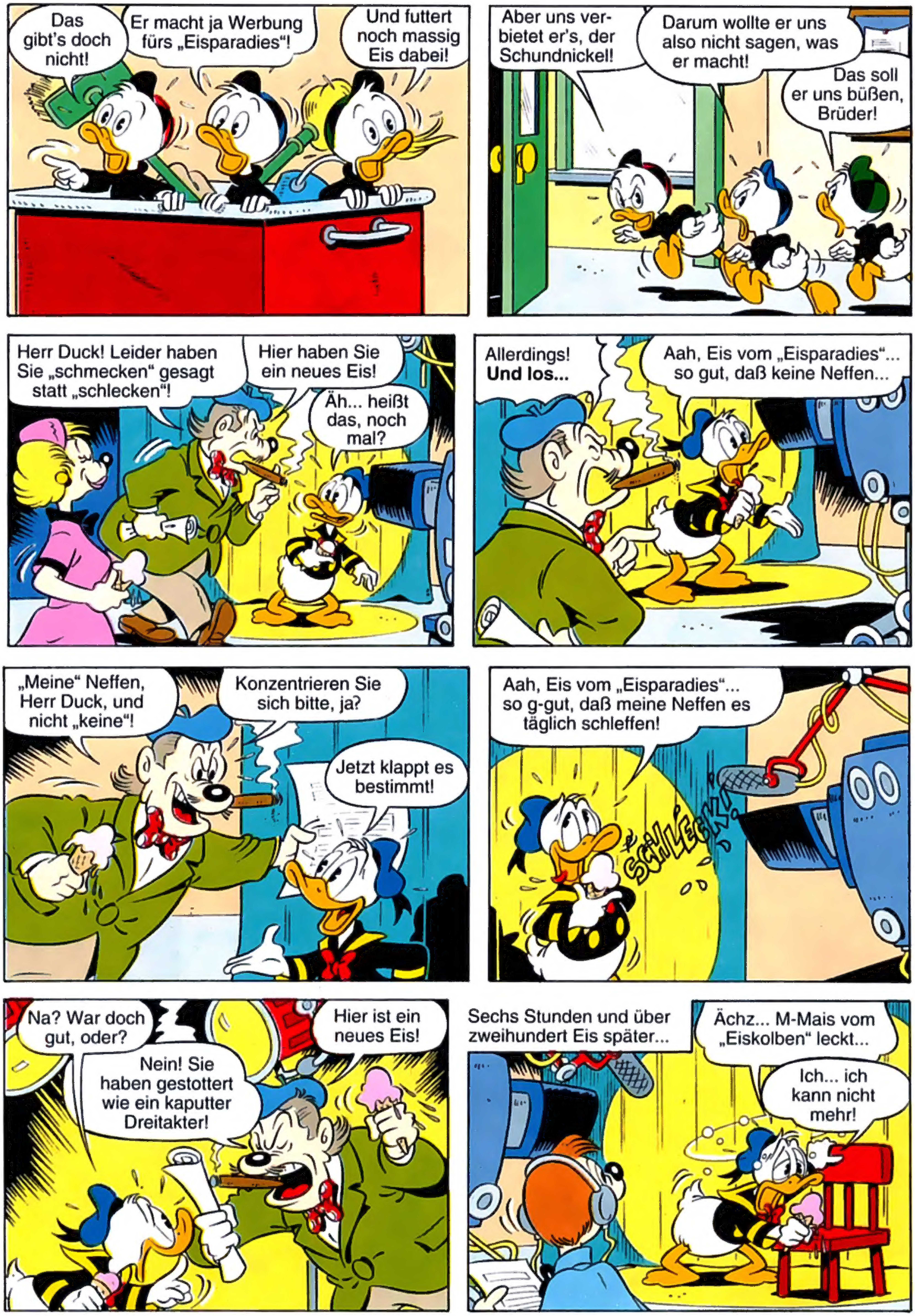
Eis ist ungesund!

Ich werd's euch auch gerne erklären! Erstens ist Eis schlecht für die Zähne! Zweitens enthält es keine...
Ja, ja, Vitamine!
Wissen wir!
Aber drittens schmeckt es!
Und viertens gehört das...
...Geld ja wohl uns!
Nicht zu fassen! Vergeuden ihr Geld für Eis, während ich seit Wochen pleite bin!
Er will nur nicht, daß wir Geld ausgeben, weil er morgen Geburtstag hat!
Klar! Er hat Angst, daß er kein Geschenk kriegt!
Völlig unbegründet allerdings!
DONALD DUCK
Ist schon schlimm, wenn man so total mittellos ist!
Ich wünschte, man hätte das Geld erst gar nicht erfunden!
Aber keiner soll mir nachsagen, daß ich nicht bereit wäre zu arbeiten!
ARBEITS-AMT 2. STOCK
Der Herr suchen eine Beschäftigung? Was können Sie denn?
Na ja, ehrlich gesagt... wenig!
Phantastisch! Dann habe ich hier genau das Richtige für Sie!
?

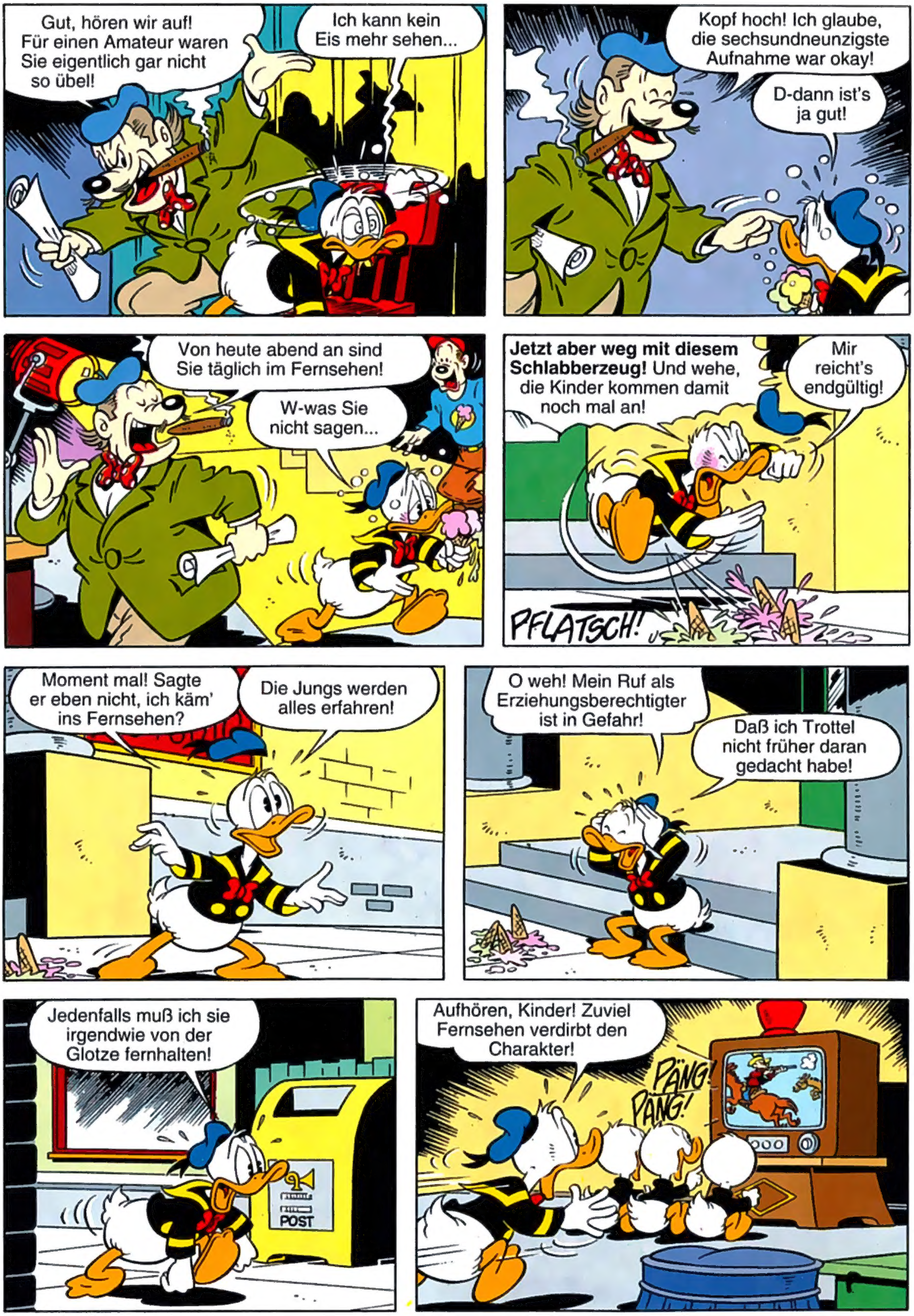


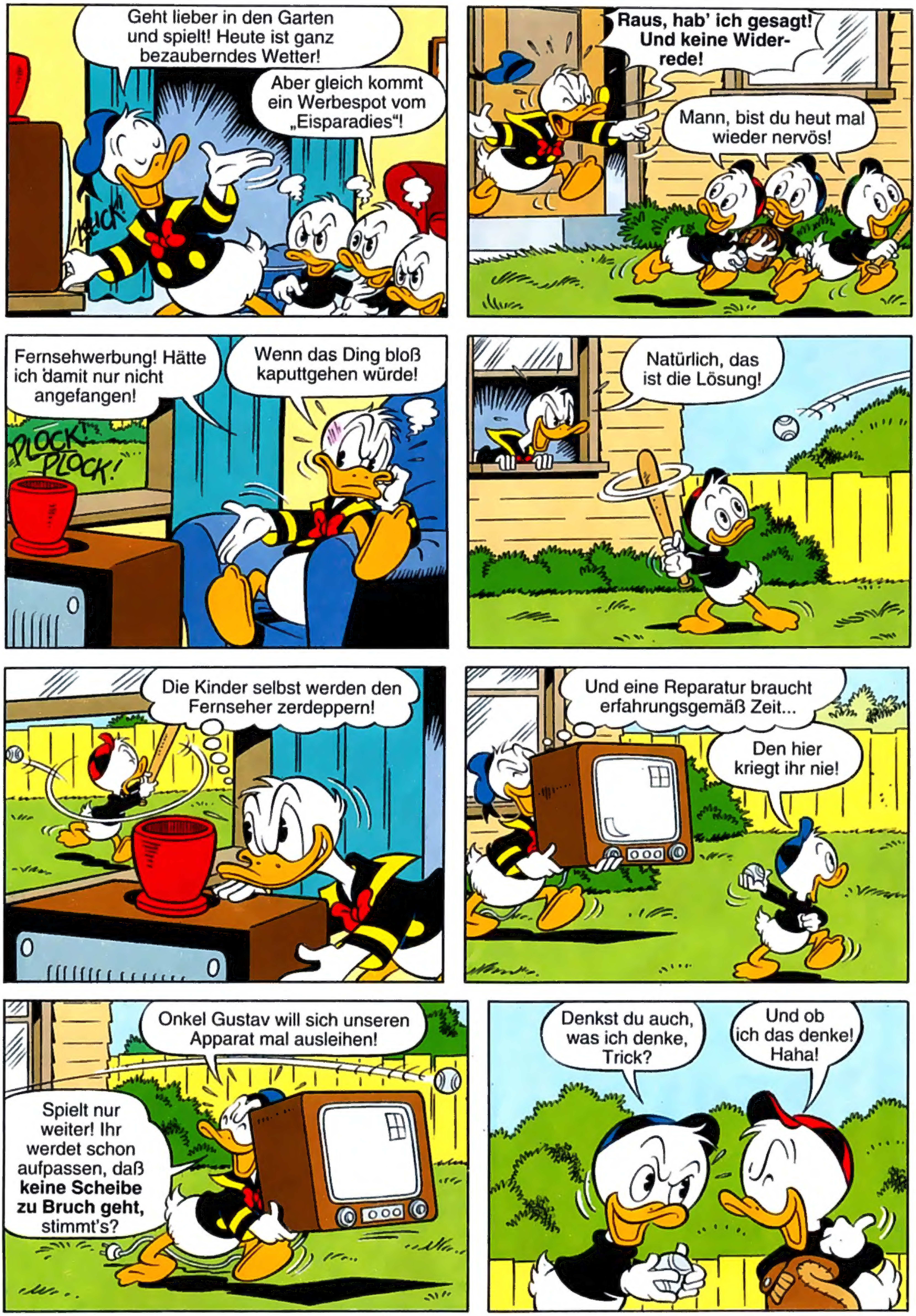
Hallo! Wo hast du denn nur so lange gesteckt?
Ich habe mir eine Arbeit besorgt!
Juchhu! Wir sind echt stolz auf dich, Onkel Donald!
Und was bist du jetzt? Feuerwehrmann, Astronaut oder Politiker?
Nichts davon! Wenn ich nun bitte in Ruhe die Zeitung lesen dürfte...
KURIER
Oooch! Sag uns doch, was du machst!
Wir möchten es nämlich wirklich gern wissen!
Schluß jetzt! Ich werd's euch nicht sagen, und damit basta!
Räumt lieber euer Zimmer auf, damit ihr was Sinnvolles tut!
KURIER
Oje, oje! Nicht auszudenken, wenn sie es rauskriegen würden...
KURIER
Wieso benimmt er sich nur so komisch?
Ich wette, mit der neuen Arbeit stimmt was nicht!
Das wird's wohl sein!
Wißt ihr,was? Wenn er morgen zur Arbeit geht, folgen wir ihm einfach!
Prima Idee, Bruder!
Hahaha! Wir kommen schon dahinter!

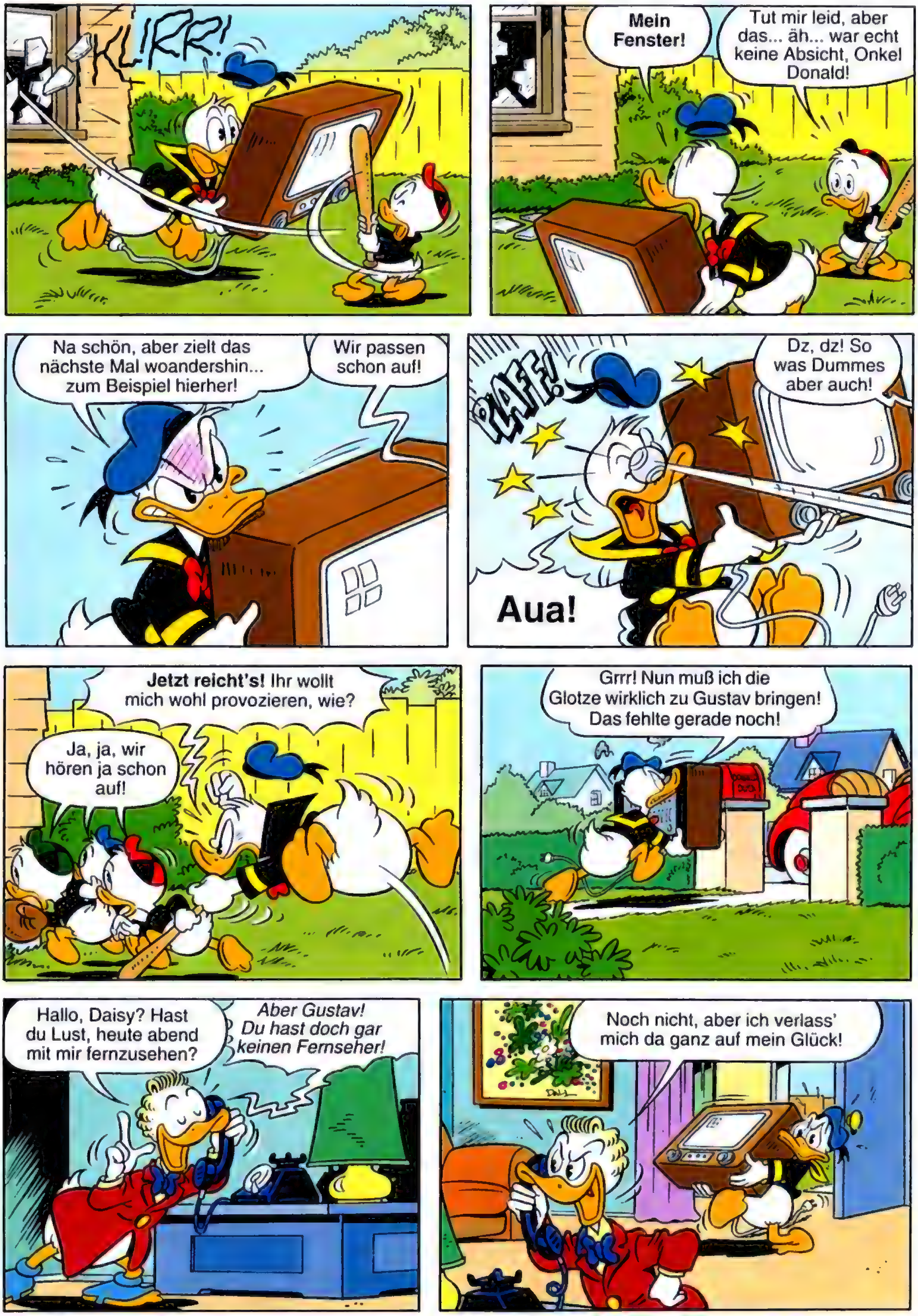

Und so...
Schade, daß es bloß für einen Tag ist!
Aber wenigstens wird die Arbeit gut bezahlt!
DONALD DUCK
Ist ja Wahnsinn! Seht mal, wo Onkel Donald hingeht!
TV STUDIO
Das ist das Fernsehstudio!
Auf, Leute, nichts wie hinterher!
Entschuldigen Sie bitte...
...können Sie uns sagen...
...wo Herr Duck ist?
In Studio vier! Aber leise, dort wird gleich gedreht!
Was macht er hier? Ob er Beleuchter ist?
Nö, das sind Fachkräfte!
Er könnte die Kabel tragen!
STUDIO 4
Ich glaub' es nicht! Er wird geschminkt!
Aber das heißt ja, daß er der Star ist!
Ich frag' mich, in was er wohl auftritt?
Pst! Das kriegen wir schon raus!
Wir drehen! Kennen Sie Ihren Text, Herr Duck?
Ich hab' die ganze Nacht gebüffelt!
Achtung, Aufnahme!
Aah, Eis vom „Eisparadies"... so gut, daß meine Neffen es täglich schmecken!

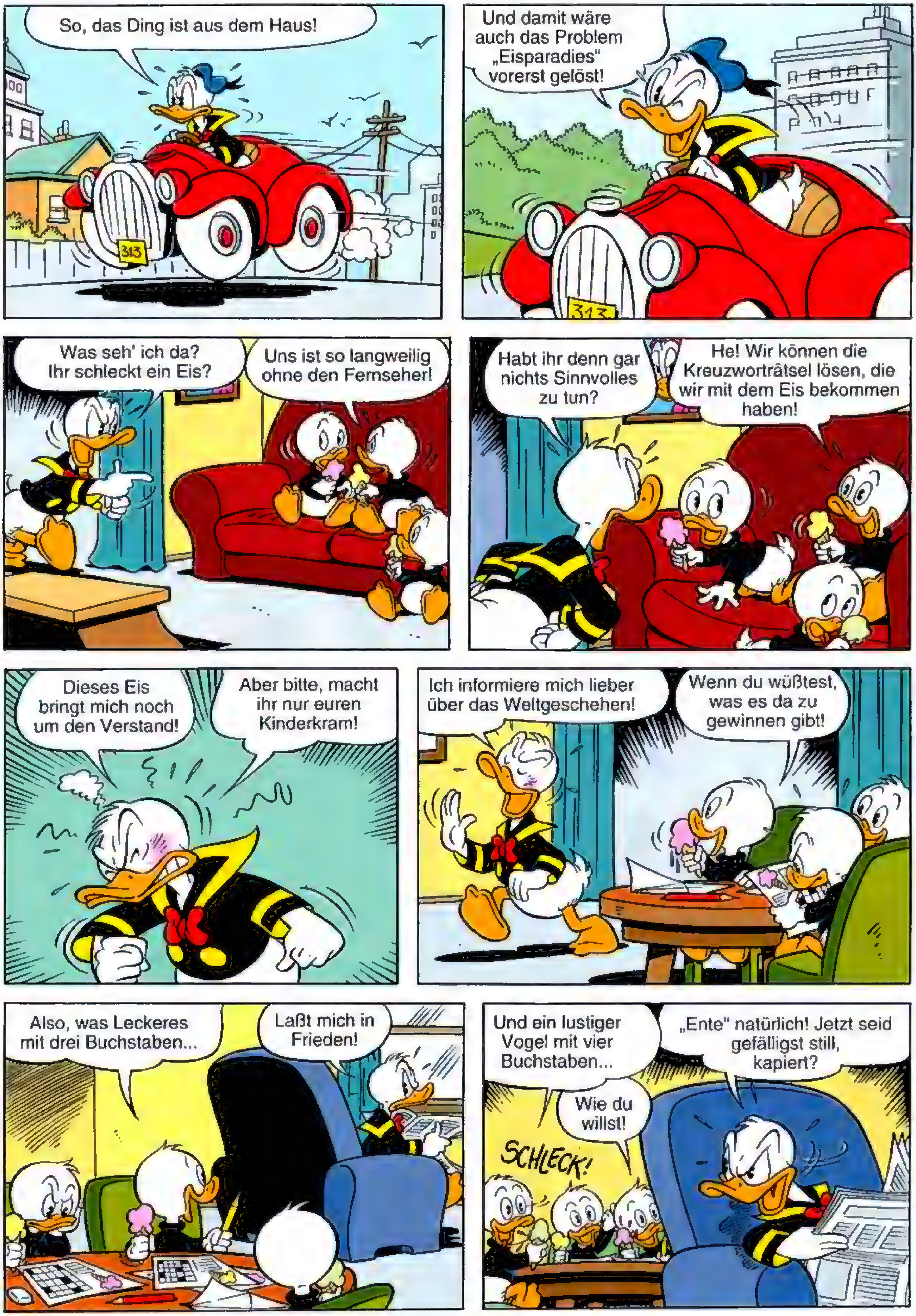


Das gibt's doch nicht!
Er macht ja Werbung fürs „Eisparadies“!
Und futtert noch massig Eis dabei!
Aber uns verbietet er's, der Schundnickel!
Darum wollte er uns also nicht sagen, was er macht!
Das soll er uns büßen, Brüder!
Herr Duck! Leider haben Sie „schmecken“ gesagt statt „schlecken“!
Hier haben Sie ein neues Eis!
Äh... heißt das, noch mal?
Allerdings! **Und los...**
Aah, Eis vom „Eisparadies“... so gut, daß keine Neffen...
„Meine“ Neffen, Herr Duck, und nicht „keine“!
Konzentrieren Sie sich bitte, ja?
Jetzt klappt es bestimmt!
Aah, Eis vom „Eisparadies“... so g-gut, daß meine Neffen es täglich schleffen!
SCHLECK!
Na? War doch gut, oder?
Hier ist ein neues Eis!
Nein! Sie haben gestottert wie ein kaputter Dreitakter!
Sechs Stunden und über zweihundert Eis später...
Ächz... M-Mais vom „Eiskolben“ leckt...
Ich... ich kann nicht mehr!

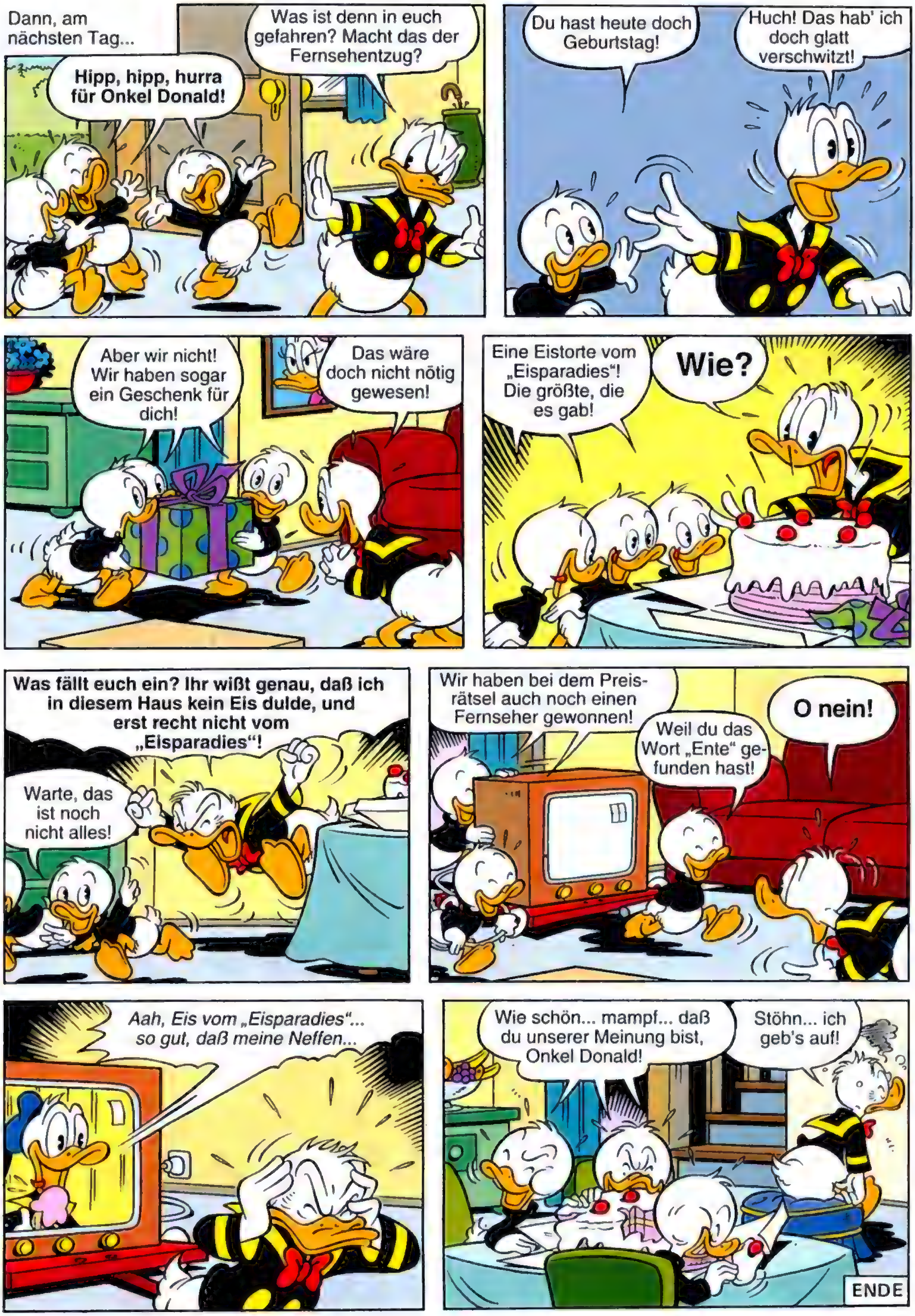

Gut, hören wir auf! Für einen Amateur waren Sie eigentlich gar nicht so übel!
Ich kann kein Eis mehr sehen...
Kopf hoch! Ich glaube, die sechsundneunzigste Aufnahme war okay!
D-dann ist's ja gut!
Von heute abend an sind Sie täglich im Fernsehen!
W-was Sie nicht sagen...
Jetzt aber weg mit diesem Schlabberzeug! Und wehe, die Kinder kommen damit noch mal an!
Mir reicht's endgültig!
PFLATSCH!
Moment mal! Sagte er eben nicht, ich käm' ins Fernsehen?
Die Jungs werden alles erfahren!
O weh! Mein Ruf als Erziehungsberechtigter ist in Gefahr!
Daß ich Trottel nicht früher daran gedacht habe!
Jedenfalls muß ich sie irgendwie von der Glotze fernhalten!
POST
Aufhören, Kinder! Zuviel Fernsehen verdirbt den Charakter!
PÄNG! PÄNG!


Geht lieber in den Garten und spielt! Heute ist ganz bezauberndes Wetter!
KLICK!
Aber gleich kommt ein Werbespot vom „Eisparadies“!
Raus, hab’ ich gesagt! Und keine Widerrede!
Mann, bist du heut mal wieder nervös!
Fernsehwerbung! Hätte ich damit nur nicht angefangen!
Wenn das Ding bloß kaputtgehen würde!
PLOCK! PLOCK!
Natürlich, das ist die Lösung!
Die Kinder selbst werden den Fernseher zerdeppern!
Und eine Reparatur braucht erfahrungsgemäß Zeit...
Den hier kriegt ihr nie!
Onkel Gustav will sich unseren Apparat mal ausleihen!
Spielt nur weiter! Ihr werdet schon aufpassen, daß **keine Scheibe zu Bruch geht,** stimmt’s?
Denkst du auch, was ich denke, Trick?
Und ob ich das denke! Haha!


KL!RRR!
Mein Fenster!
Tut mir leid, aber das... äh... war echt keine Absicht, Onkel Donald!
Na schön, aber zielt das nächste Mal woandershin... zum Beispiel hierher!
Wir passen schon auf!
PAFF!
Dz, dz! So was Dummes aber auch!
Aua!
Jetzt reicht's! Ihr wollt mich wohl provozieren, wie?
Ja, ja, wir hören ja schon auf!
Grrr! Nun muß ich die Glotze wirklich zu Gustav bringen! Das fehlte gerade noch!
Hallo, Daisy? Hast du Lust, heute abend mit mir fernzusehen?
Aber Gustav! Du hast doch gar keinen Fernseher!
Noch nicht, aber ich verlass' mich da ganz auf mein Glück!



So, das Ding ist aus dem Haus!
Und damit wäre auch das Problem „Eisparadies“ vorerst gelöst!
Was seh' ich da? Ihr schleckt ein Eis?
Uns ist so langweilig ohne den Fernseher!
Habt ihr denn gar nichts Sinnvolles zu tun?
He! Wir können die Kreuzworträtsel lösen, die wir mit dem Eis bekommen haben!
Dieses Eis bringt mich noch um den Verstand!
Aber bitte, macht ihr nur euren Kinderkram!
Ich informiere mich lieber über das Weltgeschehen!
Wenn du wüßtest, was es da zu gewinnen gibt!
Also, was Leckeres mit drei Buchstaben...
Laßt mich in Frieden!
Und ein lustiger Vogel mit vier Buchstaben...
„Ente“ natürlich! Jetzt seid gefälligst still, kapiert?
Wie du willst!
SCHLECK!


Dann, am nächsten Tag...
Hipp, hipp, hurra für Onkel Donald!
Was ist denn in euch gefahren? Macht das der Fernsehentzug?
Du hast heute doch Geburtstag!
Huch! Das hab' ich doch glatt verschwitzt!
Aber wir nicht! Wir haben sogar ein Geschenk für dich!
Das wäre doch nicht nötig gewesen!
Eine Eistorte vom „Eisparadies“! Die größte, die es gab!
Wie?
Was fällt euch ein? Ihr wißt genau, daß ich in diesem Haus kein Eis dulde, und erst recht nicht vom „Eisparadies“!
Warte, das ist noch nicht alles!
Wir haben bei dem Preisrätsel auch noch einen Fernseher gewonnen!
Weil du das Wort „Ente“ gefunden hast!
O nein!
Aah, Eis vom „Eisparadies“... so gut, daß meine Neffen...
Wie schön... mampf... daß du unserer Meinung bist, Onkel Donald!
Stöhn... ich geb's auf!
ENDE

Witze, Tips & Tricks

Witz der Woche

Ein Känguruh hüpft in eine Kneipe, bestellt am Tresen eine Limonade, trinkt aus, bezahlt und geht. Ruft ihm der Wirt nach: „Das ist aber merkwürdig. In meiner Kneipe war noch nie ein Känguruh." Das Känguruh dreht sich um, deutet auf das Preisschild und sagt: „Kein Wunder, bei den Preisen."
Christian Barth, Hann. Münden

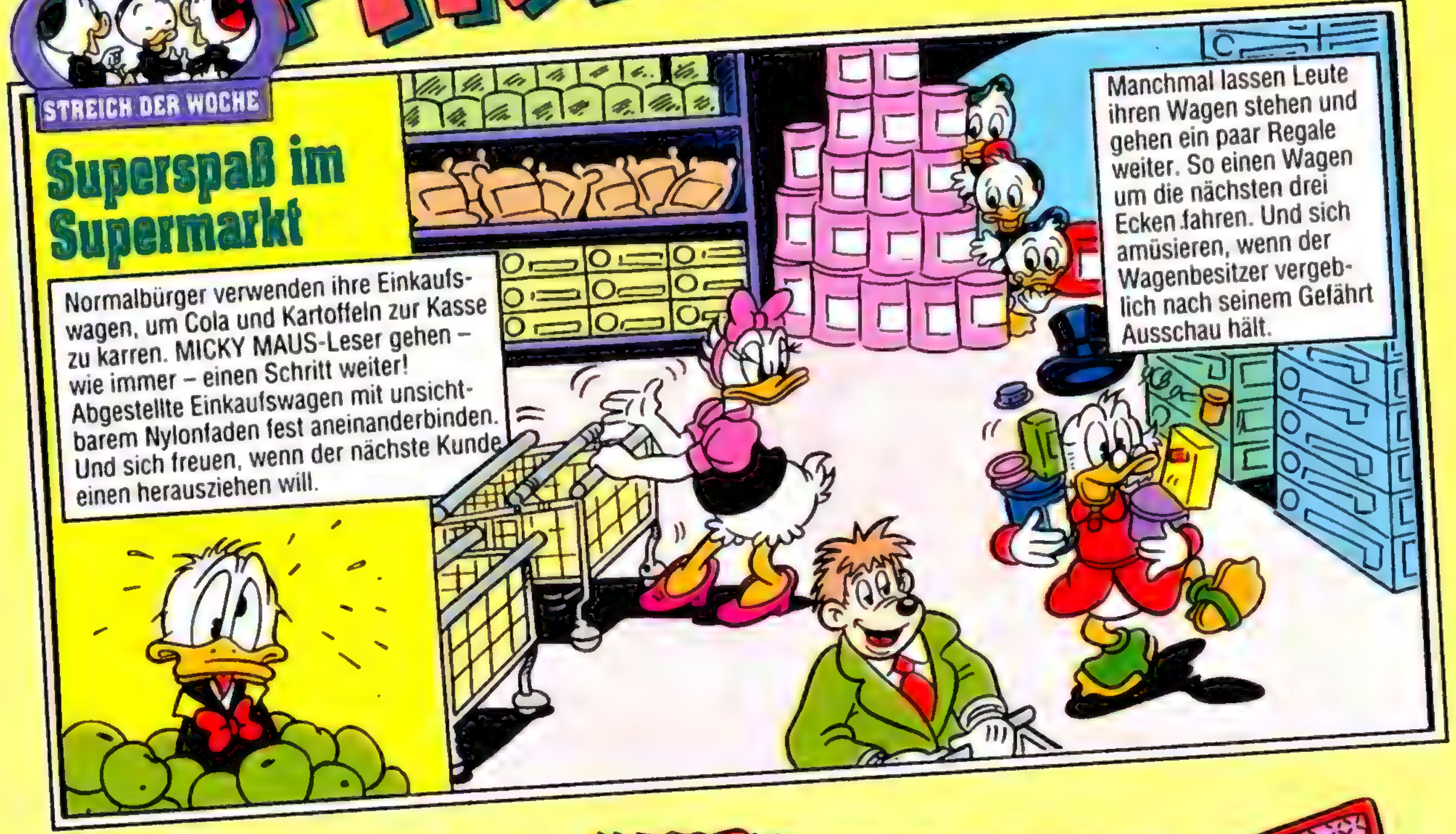
ACHTUNG, OHRFEIGEN!

STREICH DER WOCHE

Superspaß im Supermarkt

Normalbürger verwenden ihre Einkaufswagen, um Cola und Kartoffeln zur Kasse zu karren. MICKY MAUS-Leser gehen – wie immer – einen Schritt weiter! Abgestellte Einkaufswagen mit unsichtbarem Nylonfaden fest aneinanderbinden. Und sich freuen, wenn der nächste Kunde einen herausziehen will.

Manchmal lassen Leute ihren Wagen stehen und gehen ein paar Regale weiter. So einen Wagen um die nächsten drei Ecken fahren. Und sich amüsieren, wenn der Wagenbesitzer vergeblich nach seinem Gefährt Ausschau hält.



Der Vater sagt zu seiner Tochter: „Du kannst alles, wenn du nur willst." – „Ich weiß nicht, Papa. Die Zahncreme krieg' ich wirklich nicht zurück in die Tube."
Nadine Heu, Fürstenwalde

Packst du's?

Korkenheber

Auflösung aus MM 38

Zwei nebeneinanderstehende Korken nur mit Zeigefinger und Mittelfinger hochzuheben, ohne Daumen – wie das gehen soll, war die Frage im letzten Heft. Die Anwort ist: So geht das! Du mußt einfach die Finger krümmen.

Na so was!

Streit und Versöhnung

„Karo König und Pik Dame haben sich gestritten – die zwei schauen sich nicht mehr an!" erzählst du und legst die beiden Karten, halb verdeckt von einer dritten, vor dich auf den Tisch.

Dann nimmst du die Karten kurz unter den Tisch, drehst sie um und zeigst sie so vor wie hier. „Kein Streit dauert ewig", sagst du!

EINFACH ZAUBERHAFT

Acht und Sieben, Pik und Kreuz

Bereite einen Stapel Spielkarten heimlich so vor, daß die **Pik Acht** oben und die **Kreuz Sieben** unten liegen. Suche vor den Augen deines Publikums die **Pik Sieben** und die **Kreuz Acht** aus dem Stapel und zeige sie vor. Laß diese beiden Karten von einem Zuschauer wieder mitten in den Stapel stecken.

Sprich eine magische Formel überm Kartenstapel und klopfe sanft mit deinem Finger darauf. Nimm dann die oberste und die unterste Karte und zeige sie vor.

Es sind natürlich **Pik Acht** und **Kreuz Sieben.** Aber jeder wird glauben, es seien die beiden Karten aus der Mitte des Stapels.

Susi lernt schwimmen. Nach sechs Minuten sagt sie zum Bademeister: „Hören wir auf! Ich habe keinen Durst mehr."
Andreas Bräutigam, Immelborn

Tip der Woche

Ketchup, komm raus!

Wenn das Ketchup nicht mehr aus der Flasche fließt, stich mit einem Strohhalm hinein, damit Luft reinkommt. In besonders hartnäckigen Fällen, wo auch das nichts hilft, mußt du halt mit dem Strohhalm rühren und pulen wie Oma Duck hier…

Dagobert Ducks Taschengeld-Tip

'ne schnelle Mark

Manchmal lassen eilige Kunden ihren Einkaufswagen mitten auf dem Parkplatz stehen. Schau dich mal um, wenn du mit deiner Mutter im Supermarkt bist – das könnte eine schnell verdiente Mark geben.

Der Lehrer erklärt seinen Schülern: „Das Pferd fohlt und die Kuh kalbt. Kann mir noch jemand ein Beispiel nennen?" Ruft Max begeistert: „Unser Kanarienvogel eiert."
Katja Wisniewski, Weinheim

Treffen sich zwei Hellseher. Fragt der eine: „Kommst du mit?" Antwortet der andere: „Nein, da war ich schon."
Benedikt Müller, Köln

Experimente mit Düsentrieb

Uhu-Motor

Entferne von einem Streichholz das Köpfchen und tröpfle statt dessen einen großen Tropfen Uhu darauf. Wenn du das so vorbereitete Streichholz in einen Suppenteller voller Wasser legst, wird es wie ein Torpedoboot davonzischen!

Wetten, daß…

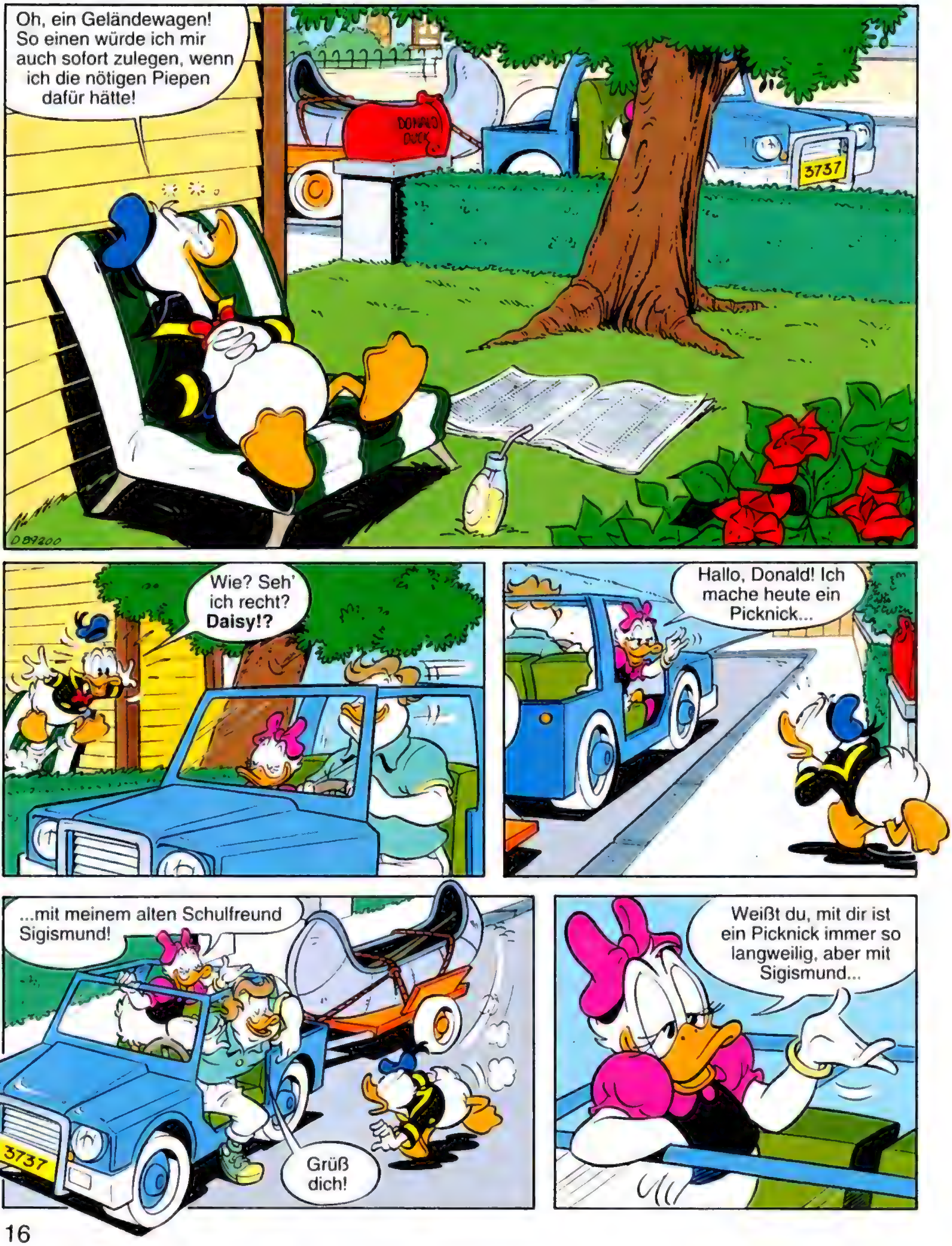
Supersauger

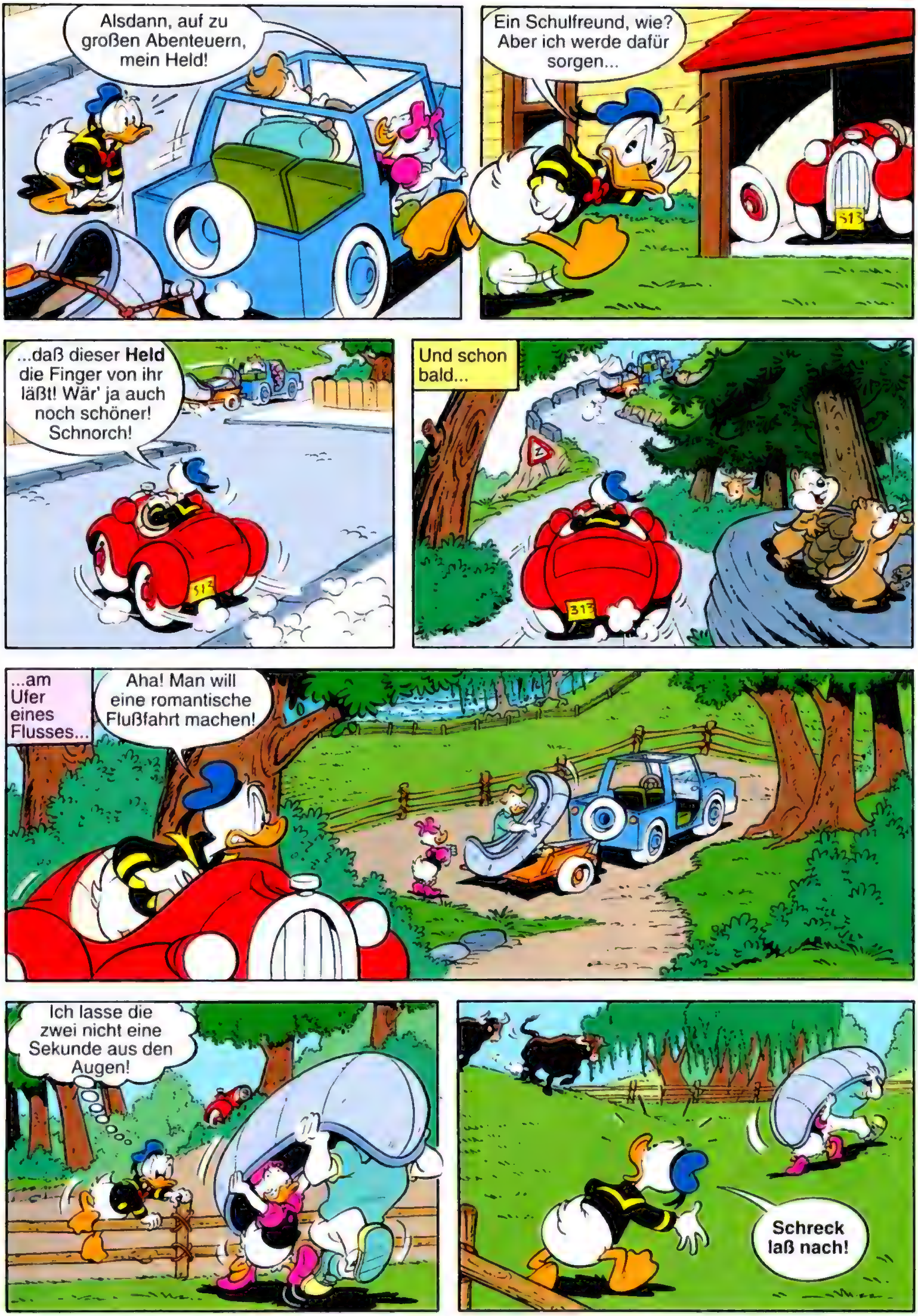
„Wetten, daß ich ein Glas Limo schneller durch einen Strohhalm austrinken kann als du?!" Der Trick zum Wettgewinn: ein paar kleine Nadellöcher im Strohhalm deines Gegners!

EV-MM 3993/1

WALT DISNEY'S DONALD DUCK

Der Held im Hintergrund

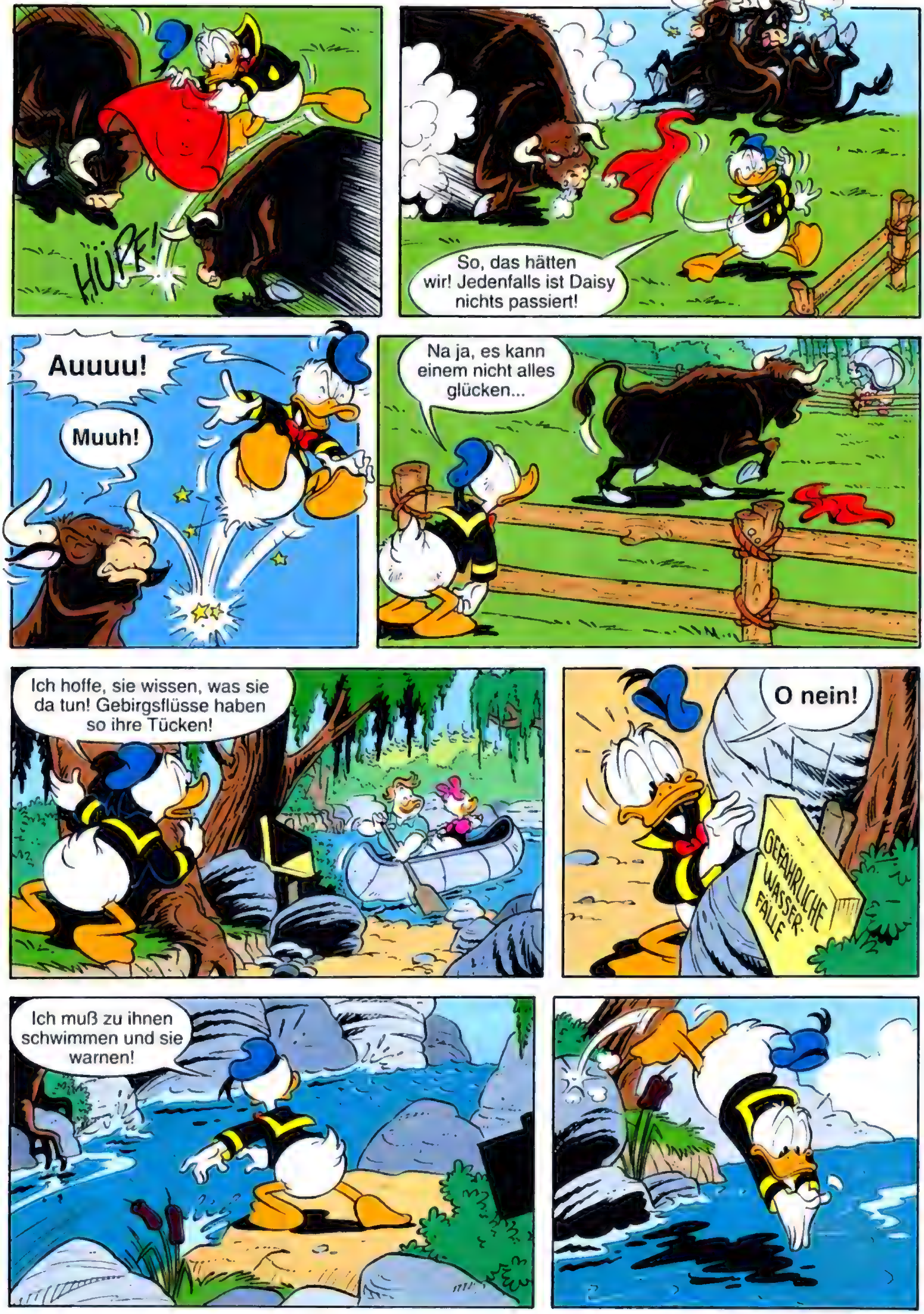




Alsdann, auf zu großen Abenteuern, mein Held!
Ein Schulfreund, wie? Aber ich werde dafür sorgen...
...daß dieser **Held** die Finger von ihr läßt! Wär' ja auch noch schöner! Schnorch!
Und schon bald...
...am Ufer eines Flusses...
Aha! Man will eine romantische Flußfahrt machen!
Ich lasse die zwei nicht eine Sekunde aus den Augen!
Schreck laß nach!

Daisy ist in Gefahr!
Her mit dem roten Tischtuch vom letzten Picknick!
Ich muß Daisy retten, koste es, was es wolle!
He, Toro, hierher!
Grrr!
Olé!
Na los, worauf wartest du noch? Nun komm schon!
Schnaub!
Olé!
Huch! Zwei gegen einen! Da hilft nur eine List!

„Jetzt geht's rund in der Haifisch Bucht!"
Mit ihrem neuen Kompaß haben die Piraten schnell hergefunden. Volle Breitseite von der Dreimastbark! Und Käpt'n Roger schmort im Felsenkerker...
6266 Felsenkerker
6268 Einmast-Piratensegler
6258 Beute-hohle
6267 Hafen-schenke
6247 Ruder-boot
6286 Piraten-Dreimastbark
6271 Admirals-karavelle
© 1993, LEGO GmbH, Hohenwestedt. © LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 92249/93
030-19866
Jeden Monat neu! Das Tollste von, mit und über LEGO® Spielzeug!
HOTLINE
LEGO SYSTEM
Neu


HÜPF!
So, das hätten wir! Jedenfalls ist Daisy nichts passiert!
Auuuu!
Muuh!
Na ja, es kann einem nicht alles glücken...
Ich hoffe, sie wissen, was sie da tun! Gebirgsflüsse haben so ihre Tücken!
O nein!
GEFÄHRLICHE WASSER-FÄLLE
Ich muß zu ihnen schwimmen und sie warnen!

public werbe

elefanten

ALL-WEATHER-BOOTS MIT GORE-TEX®

Mach mit und gewinn!

3.000 Philips-Radios im elefanten-Design zu gewinnen!

Die Preisfrage: Was ist das Besondere an elefanten All-Weather-Boots mit GORE-TEX®?
Den Coupon auf eine Postkarte kleben und ausreichend frankiert senden an:
elefanten-Schuh GmbH,
Postfach 21 69, D-47519 Kleve.
Einsendeschluß: 6. Nov. 1993.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

elefanten All-Weather-Boots mit GORE-TEX®

sind 100% ______

und ______

Familienname:

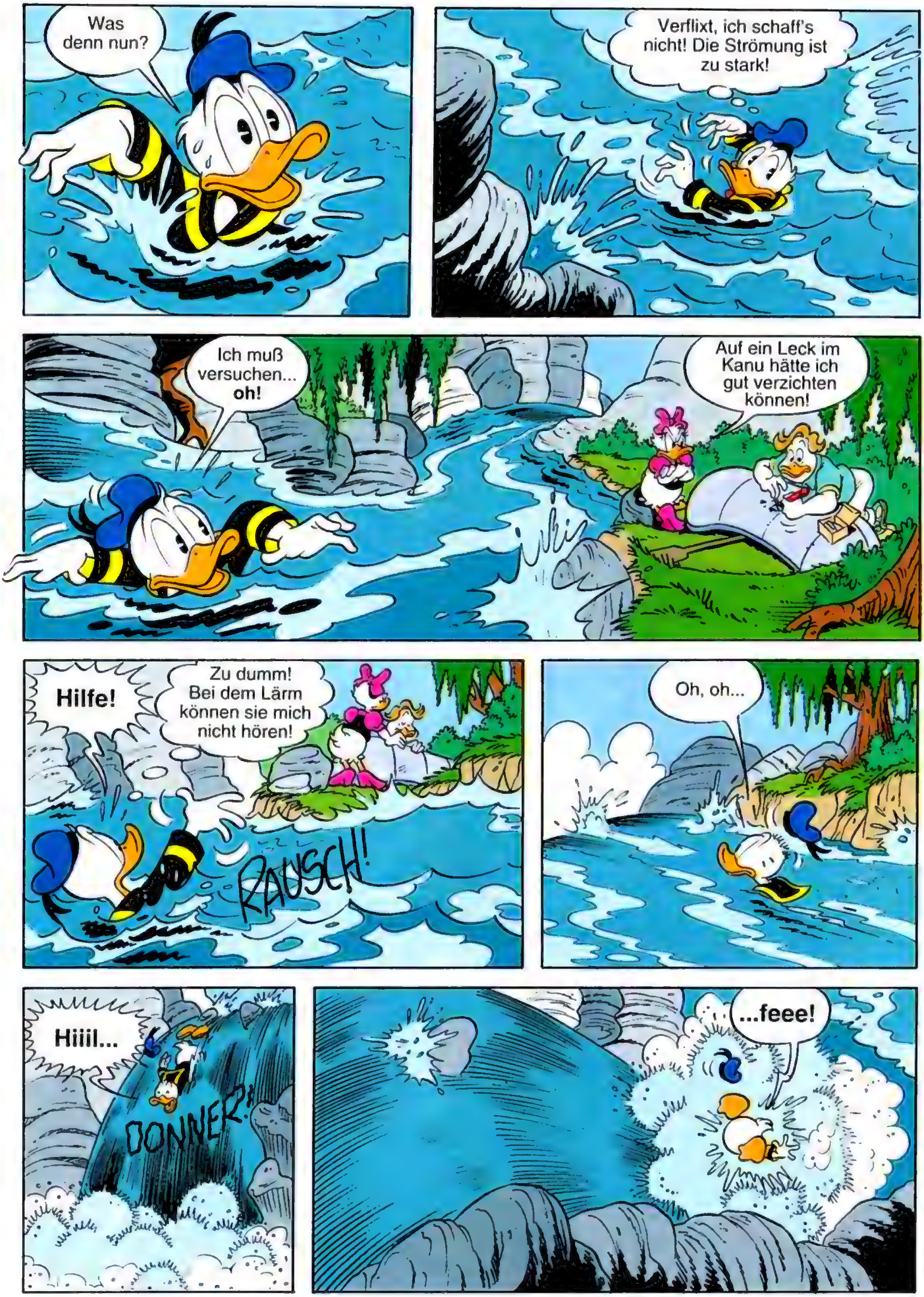
Vorname: ______ Geb. Datum: ______

Straße: ______

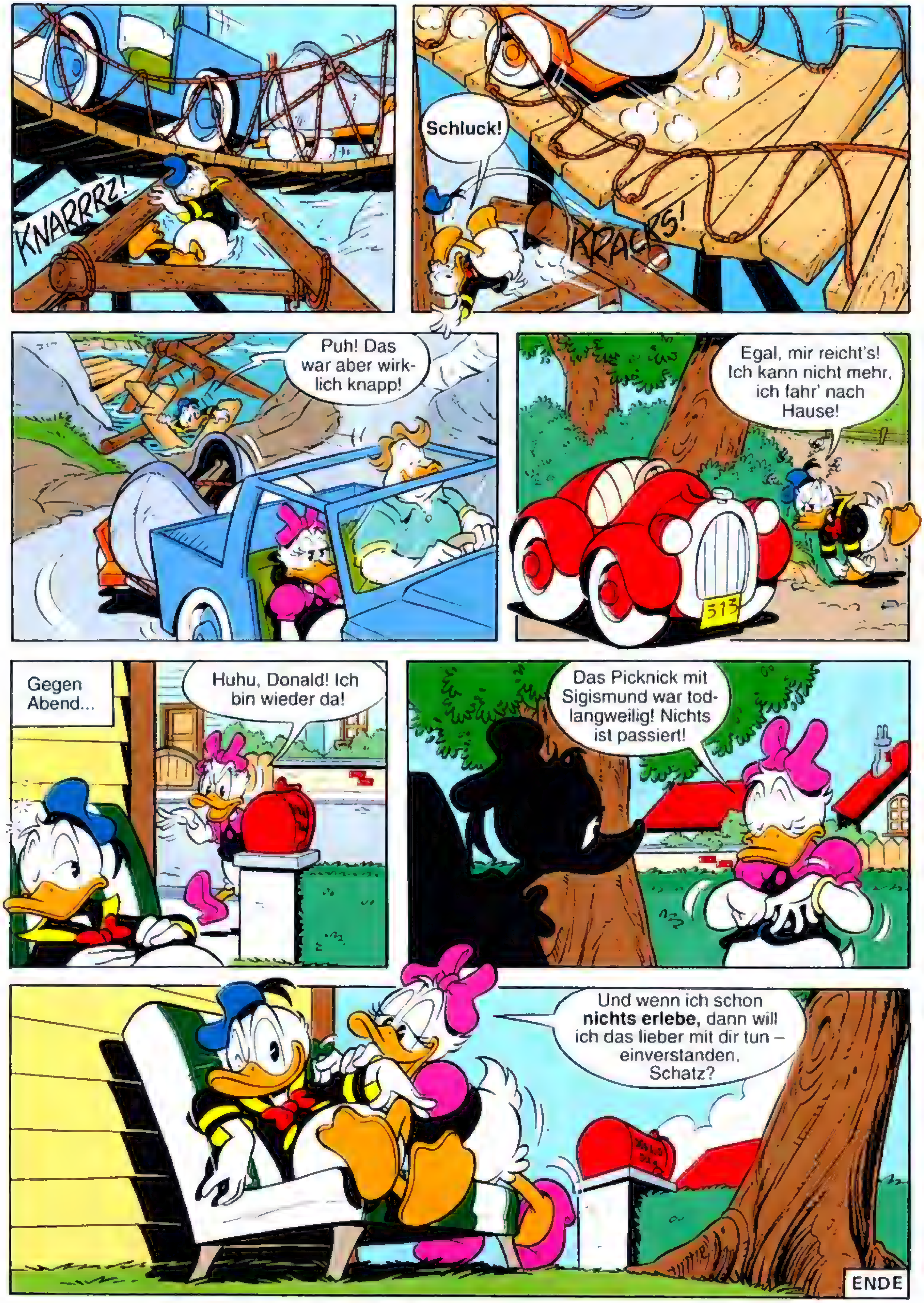
PLZ: ______ Ort: ______

Infos bei elefanten-Schuh GmbH, Postfach 21 69, D-47519 Kleve, Tel. 028 21/8 63 90

elefanten

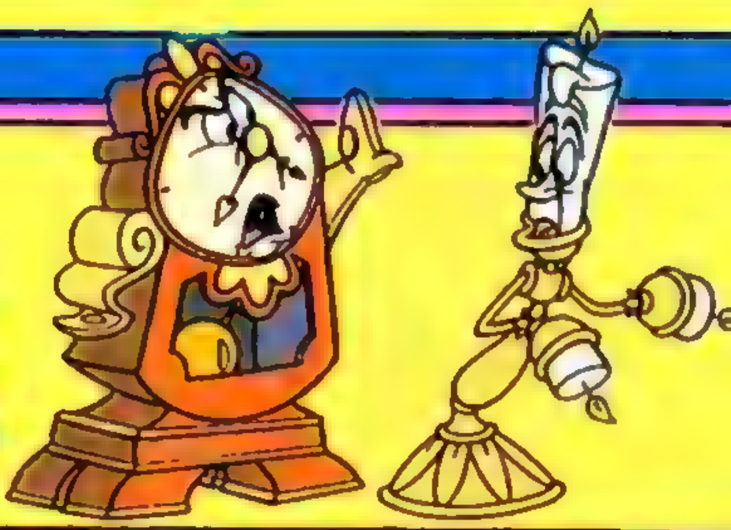

Was denn nun?
Verflixt, ich schaff's nicht! Die Strömung ist zu stark!
Ich muß versuchen... **oh!**
Auf ein Leck im Kanu hätte ich gut verzichten können!
Hilfe!
Zu dumm! Bei dem Lärm können sie mich nicht hören!
RAUSCH!
Oh, oh...
Hiiil...
DONNER!
...feee!

Was tut man nicht alles für die Angebetete!
Oje, ein loser Pfeiler! Wenn sie da drüberfahren...
Da kommen sie!
Ich muß ihn befestigen, bevor es zu spät ist!
Wah! Ein Bussard! Der hat mir gerade noch gefehlt zu meinem Glück!
GRRR!
BONG
KREISCH!
Ich muß es schaffen, ich muß...
WROMM!


KNARRRZ!
Schluck!
KRACKS!
Puh! Das war aber wirklich knapp!
Egal, mir reicht's! Ich kann nicht mehr, ich fahr' nach Hause!
513
Gegen Abend...
Huhu, Donald! Ich bin wieder da!
Das Picknick mit Sigismund war todlangweilig! Nichts ist passiert!
Und wenn ich schon **nichts erlebe,** dann will ich das lieber mit dir tun – einverstanden, Schatz?
ENDE

HALLO KIDS!
JETZT GIBT´S HÄGARS
BLITZ-NOTIZ!
Hägars Blitz-Notiz gibt´s jetzt in jedem duplo und hanuta. Damit kann man auf die Schnelle Nachrichten hinterlassen. 24 lustige Motive zum Treffen, Danken, Trösten, Mahnen, Erinnern und Grüßen. Für jeden Fall die richtige Notiz. In jedem Fall ein toller Spaß.
MEMORY-NOTIZ
TROST-NOTIZ
MAHN-NOTIZ
JETZT REICHT'S!
EINE VON 111 HÄGAR-UHREN ZU GEWINNEN.
GEWINN-NOTIZ
AUF GEHT'S
Und falls Ihr immer super Sprüche drauf habt, schreibt oder malt Eure witzigsten Ideen auf diese Gewinn-Notiz. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr eine von 111 tollen Hägar-Uhren gewinnen. Diesen Coupon oder einen beliebigen anderen Notizzettel in frankierten Umschlag stecken und einsenden an: Ferrero-Bilderdienst, 63146 Heusenstamm. Einsendeschluß: 30.11.1993. Es gilt das Datum des Poststempels. Jede Einsendung nimmt an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
©1993 King Features Syndicate, Inc./ Distr. Bulls
Name, Vorname:
Adresse:
Jetzt in jedem duplo + hanuta

MICKYS RÄTSEL-SEITE



Könnt ihr euch noch an diesen tollen Film erinnern? Wenn ja, dann könnt ihr sicher auch diese Rätselfragen beantworten. Wenn nicht, dann gibt´s auf Seite 55 einen heißen Tip.

EV-MM 3993/2

Die Schöne und das BIEST

1 Im Ballsaal des verwunschenen Schlosses bringt die tapfere Belle dem Biest das Tanzen bei. Die Kronleuchter verstrahlen helles Licht: Wieviele Kerzen findest du?

2 Das geheimnisvolle Biest ist in Wirklichkeit ein verwunschener Prinz. Er ist im Bild zu entdecken. Wo?

3 Es haben sich einige vierbeinige Gäste eingeschlichen, die in diesem Film gar nicht vorkommen. Drei sind es - aber wo?

4 Belle tanzt gern, aber noch lieber liest sie. Wo sie geht und steht, hat sie ein Buch in der Hand. Zur Zeit schmökert sie in fünf Büchern zur gleichen Zeit. Wo sind sie?

5 Eine Zauber - Rose entscheidet über das weitere Leben des Biestes. Es sind sogar zwei da - wo?

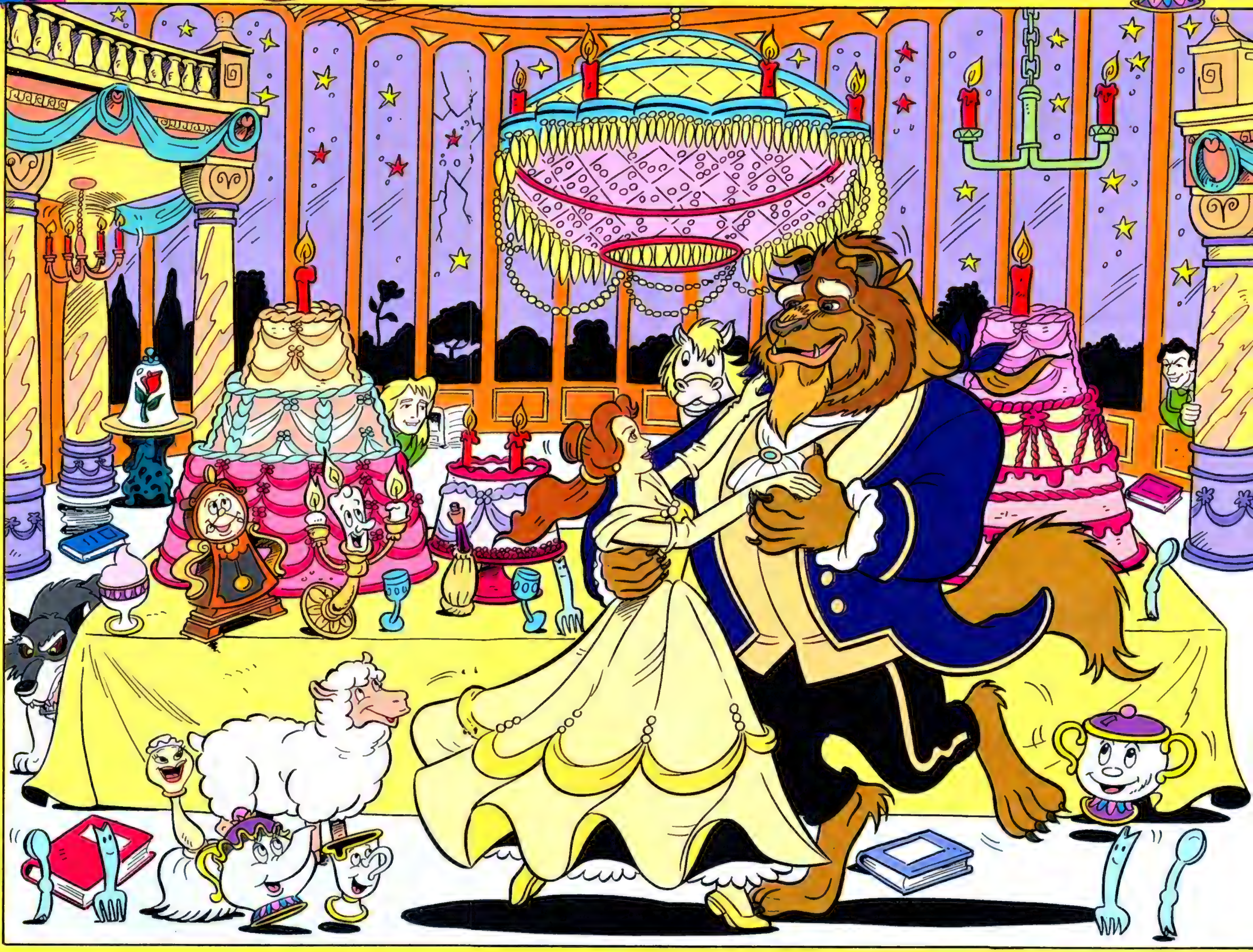
6 Vom Nachthimmel funkeln die Sterne in den nächtlichen Ballsaal hinein. Fünf unterscheiden sich von allen anderen. Wodurch?

7 In dieser Prunkhalle des Schlosses ist alles vom Feinsten. Ein kaputtes Glas fällt deshalb besonders auf. Wo ist es?

8 Kannst du dich erinnern, welchen interessanten Beruf Belles Vater ausübt?

9 Gaston hat sich eingeschlichen. Wo ist er?

10 Auf dem Tisch fehlt ein wichtiger Bestandteil des Eßbestecks. Wer kombiniert messerscharf?



NEON Rubbel-Alphabet

HALLO, GABY!

Du wirst sicher staunen, so einen herrlich bunten Brief von mir zu bekommen.

Ich fand diese scharfen Leuchtbuchstaben in meiner Micky Maus.

Sie bringt jede Woche neue, tolle Extras.

So wird gerubbelt:
Schutzblatt rückseitig teilweise ablösen. (Wenn du eine Ecke vorher etwas hin und her knickst, geht's leichter!) Gewünschte Buchstaben mit einem harten Stift oder Kugelschreiber aufrubbeln. Schutzblatt danach wieder zuklappen!

EV-MM 3993/3

„Du wolltest Micky doch schon immer mal besuchen?!“
© Disney
Mickey's Toontown Telefon-Spiel
Ruf an und gewinn!
INSGESAMT
20 Flugreisen nach Disneyland
in Kalifornien mit DELTA Air Lines
5 Familien (jeweils 4 Personen) fliegen nach Los Angeles ins sonnige Kalifornien. Und dann geht's gleich weiter nach Disneyland - und natürlich nach Toontown. Alles in allem dauert der Spaß ganze 6 Tage lang.
DELTA
FIVE DIME
Mickys SOFORT-GEWINN dieser Woche
10 Stereo-Kompaktanlagen von SONY
Mit Cassettendeck, Radio, CD-Spieler, Lautsprechern... und Fernbedienung!
INSGESAMT
606 Toontown-T-Shirts

Mittendrin im Comic-Land!

MICKEY'S TOONTOWN TELEFON-SPIEL

© Disney

Sich mit Micky fotografieren lassen, Minnis Anrufbeantworter abhören, in Goofys Haus herumtoben, Donald auf seinem Schiff besuchen, die Baumrutschbahn von Chip und Chap heruntersausen - das sind nur fünf von vielen hundert Attraktionen in Toontown. Toontown (sprich: *Tuhntaun*) ist die Comic-Stadt in Disneyland/Kalifornien, wo alle deine Disney-Freunde zu Hause sind - und sich auf deinen Besuch freuen!

Der Eingang zu Roger Rabbits Car Toon Spin: Bis jetzt konntest du Trickfilme nur anschauen. Hinter dieser Tür wirst du zum Hauptdarsteller!

Das gibt's nur in Toontown – eine Fabrik für Explosionen!

Ein Flirt in Toontowns Innenstadt.

Und so sieht's innen aus in Roger Rabbits Car Toon Spin. Gleich wird jemand um die Ecke biegen – du als Fahrer von Rogers Cartoon-Auto!

So kriegst du das Glückswort heraus

Wer wohnt in dem Haus, zu dem dieses Türmchen gehört? Donald, Goofy oder Micky? Der richtige Name ist das Glückswort dieser Woche.

Ein Tip: Schau dir den Hut ganz genau an!

RADIO TOONTOWN

Ruf das Toontown-Telefon an! Du kannst dort nicht nur gewinnen, sondern auch Radio Toontown hören: den Sender mit Spaß, Musik, Witzen und den letzten Toontown News! Am Mikrofon: Goofy.

Das Toontown-Fachgeschäft für Verrücktes und Scherzartikel

Mickys SOFORT-GEWINN

Manchmal meldet sich Micky höchstpersönlich am Toontown-Telefon. Und das heißt: Du hast sofort - ohne Warten und ohne Verlosung - deine eigene HiFi-Stereokompaktanlage gewonnen!

So machst du mit beim Toontown-Telefonspiel

1. Das Glückswort der Woche erraten.
2. Die Nummer des Toontown -Telefons wählen: **(030) 1 98 55**
3. Jetzt meldet sich "Radio Toontown" mit Spaß und brandheißen Toontown News. Danach wirst du nach dem Glückswort der Woche, deinem Namen und deiner Anschrift gefragt. Gib all das deutlich an! Danach ist das Gespräch zu Ende!
4. Aus allen Anrufern mit dem richtigen Glückswort werden die Gewinner durch das Los ermittelt und brieflich benachrichtigt

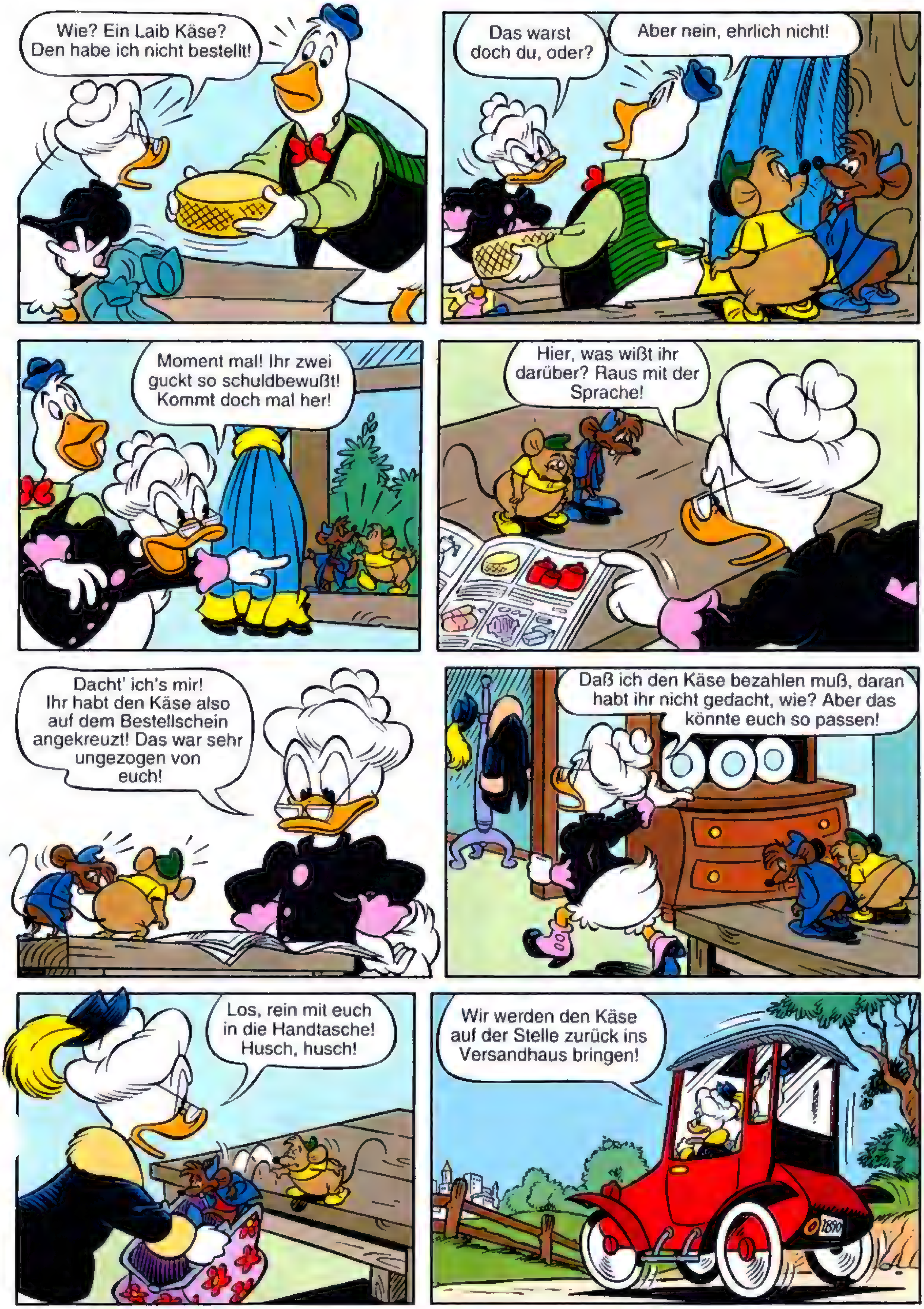
Anrufe mit dem Glückswort dieser Woche sind nur möglich von Donnerstag, 23. September, 8.00 Uhr, bis Mittwoch, 29. September, 20.00 Uhr.

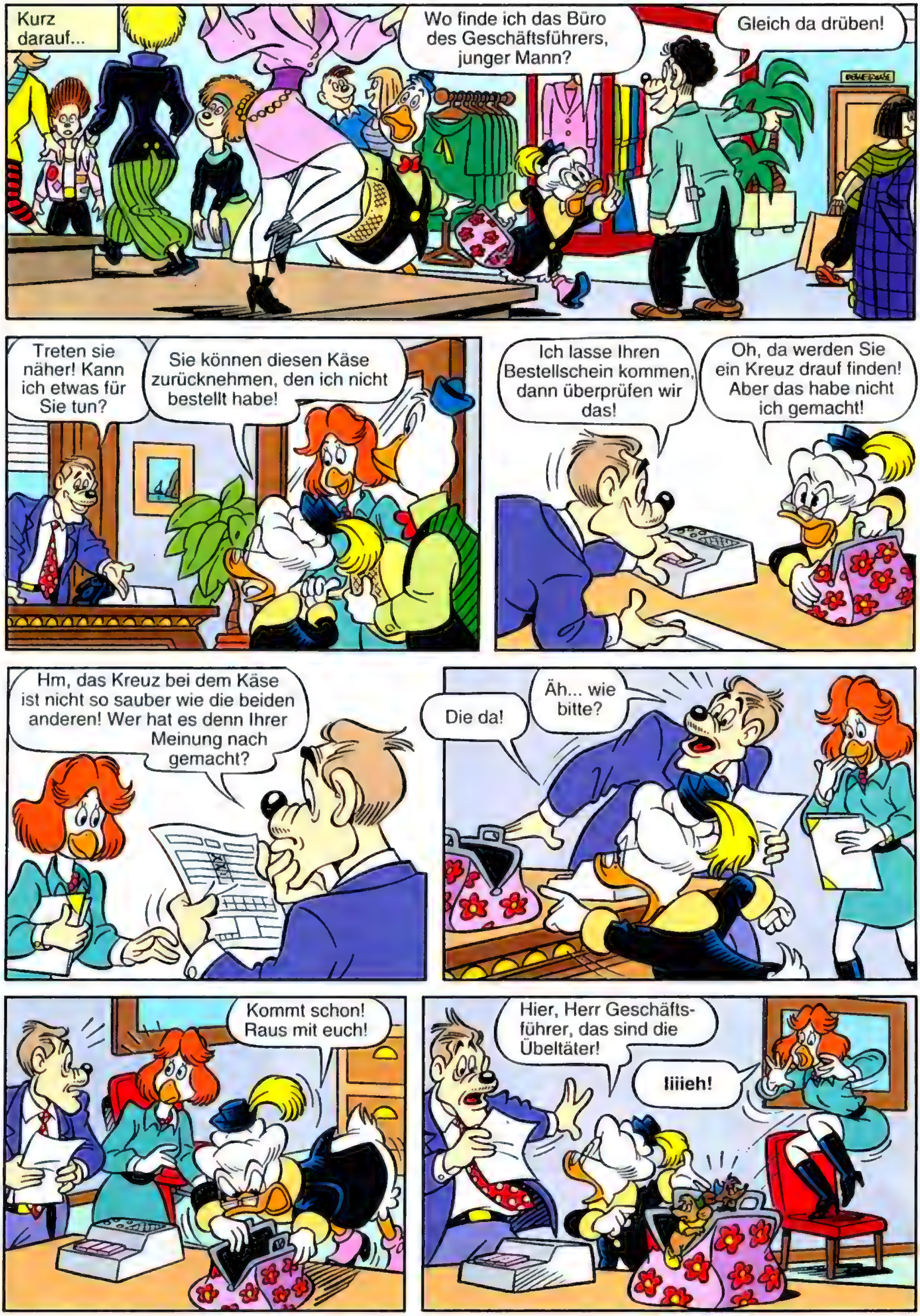
Teilnahmebedingungen
Mitarbeiter unserer Verlage dürfen am Toontown-Telefonspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Walt Disney's

OMA DUCK

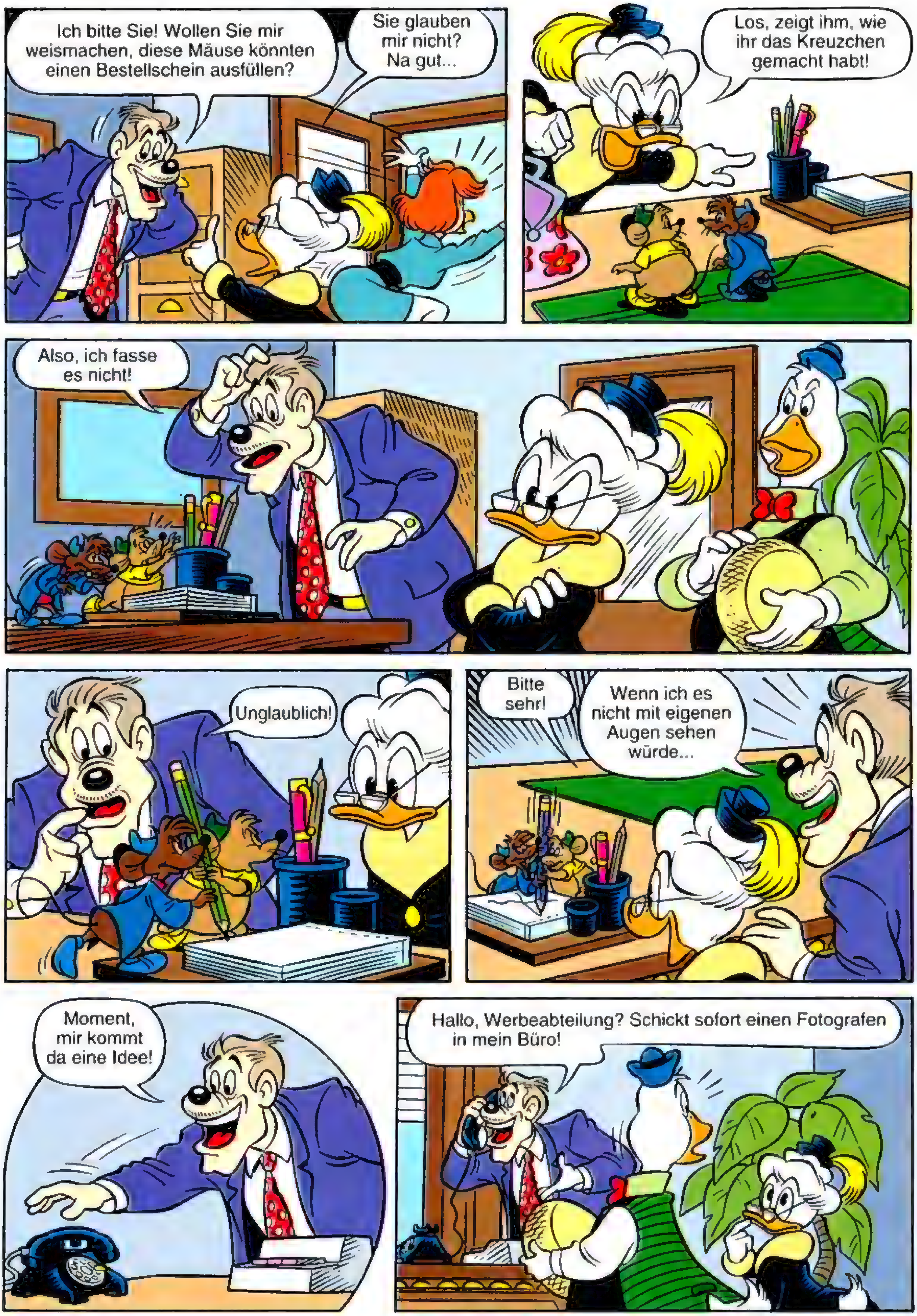
Heimliche Bestellung


Wie? Ein Laib Käse? Den habe ich nicht bestellt!
Das warst doch du, oder?
Aber nein, ehrlich nicht!
Moment mal! Ihr zwei guckt so schuldbewußt! Kommt doch mal her!
Hier, was wißt ihr darüber? Raus mit der Sprache!
Dacht' ich's mir! Ihr habt den Käse also auf dem Bestellschein angekreuzt! Das war sehr ungezogen von euch!
Daß ich den Käse bezahlen muß, daran habt ihr nicht gedacht, wie? Aber das könnte euch so passen!
Los, rein mit euch in die Handtasche! Husch, husch!
Wir werden den Käse auf der Stelle zurück ins Versandhaus bringen!

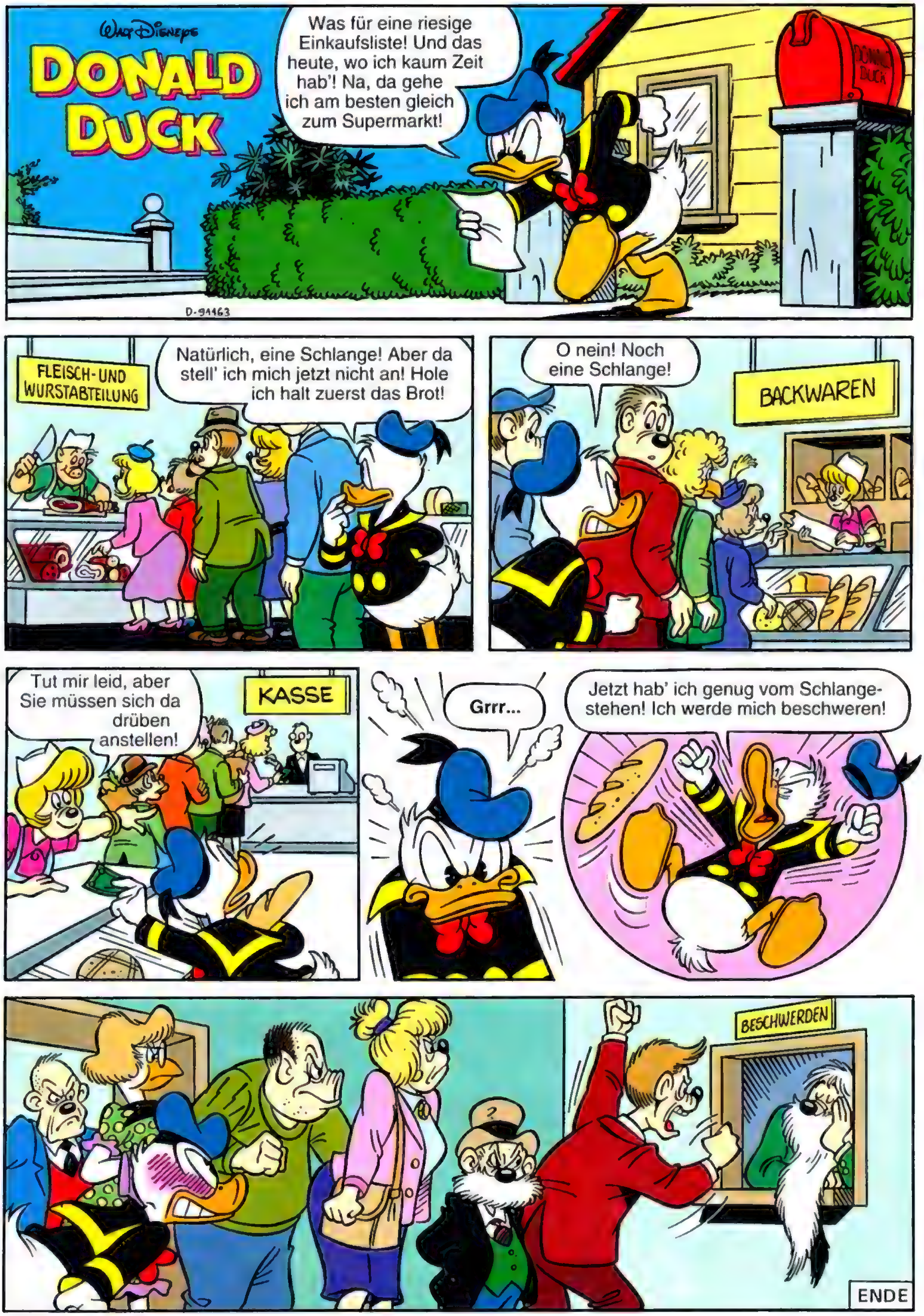


Kurz darauf...
Wo finde ich das Büro des Geschäftsführers, junger Mann?
Gleich da drüben!
Treten sie näher! Kann ich etwas für Sie tun?
Sie können diesen Käse zurücknehmen, den ich nicht bestellt habe!
Ich lasse Ihren Bestellschein kommen, dann überprüfen wir das!
Oh, da werden Sie ein Kreuz drauf finden! Aber das habe nicht ich gemacht!
Hm, das Kreuz bei dem Käse ist nicht so sauber wie die beiden anderen! Wer hat es denn Ihrer Meinung nach gemacht?
Die da!
Äh... wie bitte?
Kommt schon! Raus mit euch!
Hier, Herr Geschäftsführer, das sind die Übeltäter!
Iiiieh!

SPIELE - POWER
im Doppelpack
DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
DM 5,90
10/93
DAS VIDEOSPIELE MAGAZIN
MEGA FUN
10/93
NUR DM 4,90
STREET FIGHTER II TURBO CE
SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME BOY GAME GEAR MASTER SYSTEM N.E.S.
MIT GROSSEM JURASSIC PARK GEWINN-SPIEL
SAMURAI SHOWDOWN
MEGA FUN das heiße jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips &Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele. MEGA FUN ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hot-Line, ständig den neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und..
DM 4,90
Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. PLAY TIME - das Computer-Spiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In PLAY TIME erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der riesige Tips & Tricks-Teil und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große PLAY TIME Kartenspiel zum Sammeln! Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und...
DM 5,90
JETZT TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg
Ja, ich will
❒ PLAY TIME PT MM 39
❒ MEGA FUN MF MM 39
testen! Eine Ausgabe kostenlos!
Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich angekreuztes Magazin im Abonnement
(Play Time DM 69,-/Jahr, Mega Fun DM 52,- / Jahr)
Name, Vorname
Straße, Haus-Nr
PLZ, Ort
Datum
1.Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18 Lebensjahr vollendet habe)
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anlauft, genugt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressanderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt
Datum
2.Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18 Lebensjahr vollendet habe)
Aktuelle Ausgaben jetzt im Handel erhältlich!
WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.


Ich bitte Sie! Wollen Sie mir weismachen, diese Mäuse könnten einen Bestellschein ausfüllen?
Sie glauben mir nicht? Na gut...
Los, zeigt ihm, wie ihr das Kreuzchen gemacht habt!
Also, ich fasse es nicht!
Unglaublich!
Bitte sehr!
Wenn ich es nicht mit eigenen Augen sehen würde...
Moment, mir kommt da eine Idee!
Hallo, Werbeabteilung? Schickt sofort einen Fotografen in mein Büro!

Und so...
Okay, ihr zwei, seid ihr bereit? Dann los!
BLITZ!
Lächeln!
Phantastisch! Daraus machen wir **die** Werbekampagne des Jahres!
BLITZ!
Und obendrüber steht dann auf der Anzeige: „So einfach ist es, unseren Bestellschein auszufüllen... selbst Mäuse können das!"
Als Belohnung dürfen sie den Käse behalten, und Sie bekommen natürlich Ihr Geld zurück!
Habt ihr das gehört, ihr Schlingel, ihr? Ich muß schon sagen, da habt ihr ja noch mal Glück gehabt!
Später...
Trotzdem werd' ich von nun an sicherheitshalber alle Schreibgeräte einschließen... hehehe!
ENDE

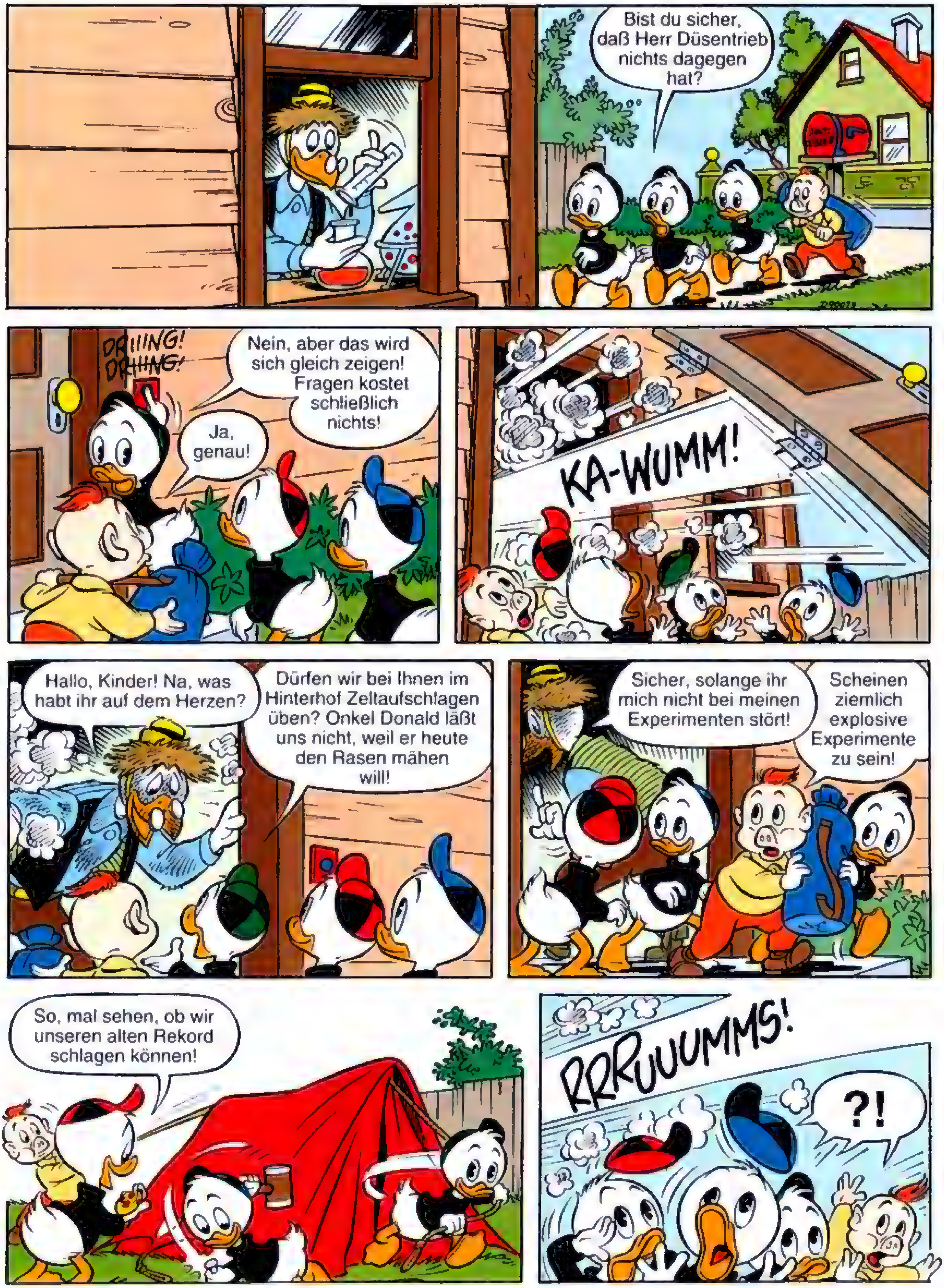

Walt Disney's
DONALD DUCK
Was für eine riesige Einkaufsliste! Und das heute, wo ich kaum Zeit hab'! Na, da gehe ich am besten gleich zum Supermarkt!
DONALD DUCK
D-91463
FLEISCH- UND WURSTABTEILUNG
Natürlich, eine Schlange! Aber da stell' ich mich jetzt nicht an! Hole ich halt zuerst das Brot!
O nein! Noch eine Schlange!
BACKWAREN
Tut mir leid, aber Sie müssen sich da drüben anstellen!
KASSE
Grrr...
Jetzt hab' ich genug vom Schlangestehen! Ich werde mich beschweren!
BESCHWERDEN
ENDE

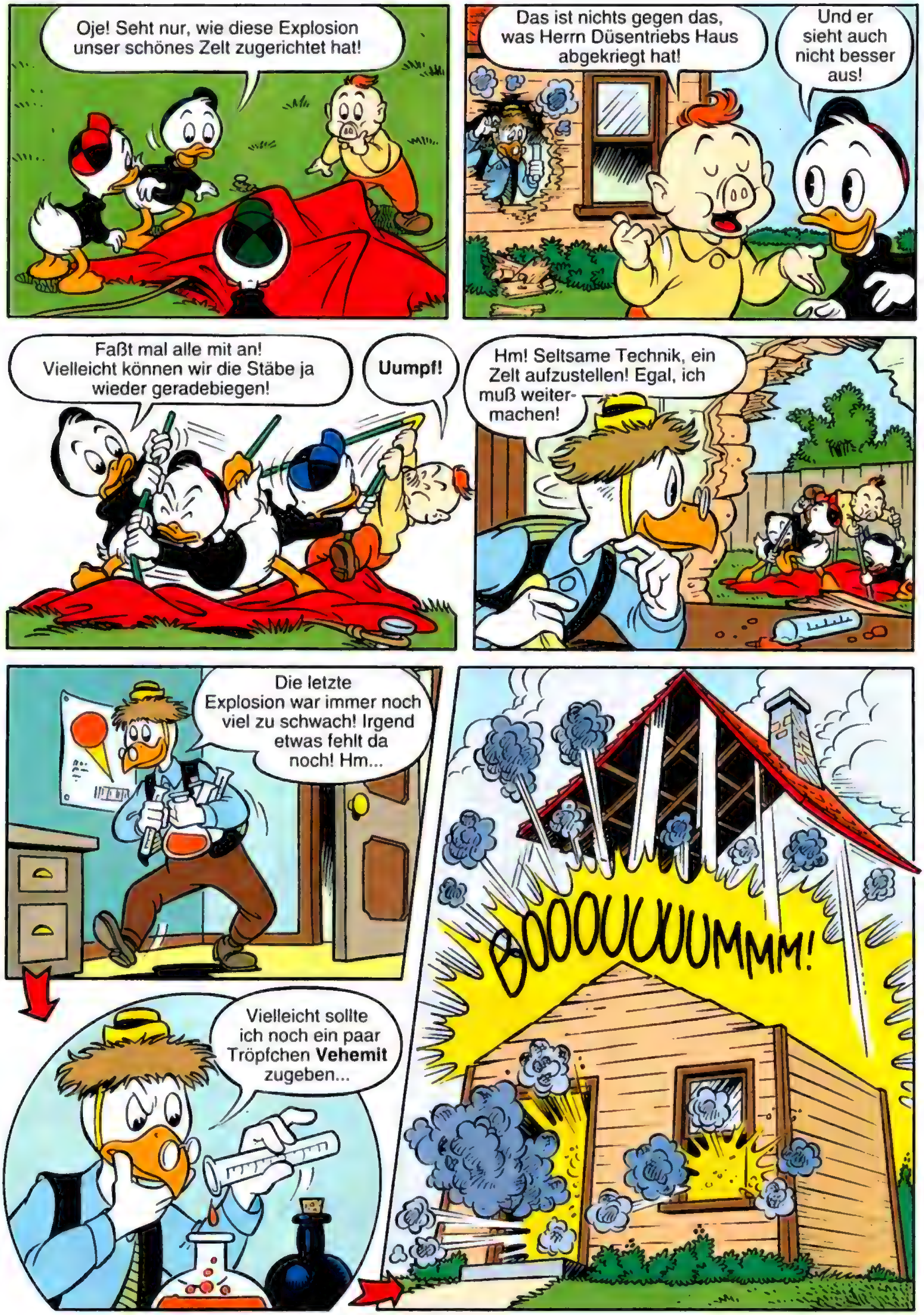
Kid's World
Kinder verändern die Welt.
C&A
START
3238

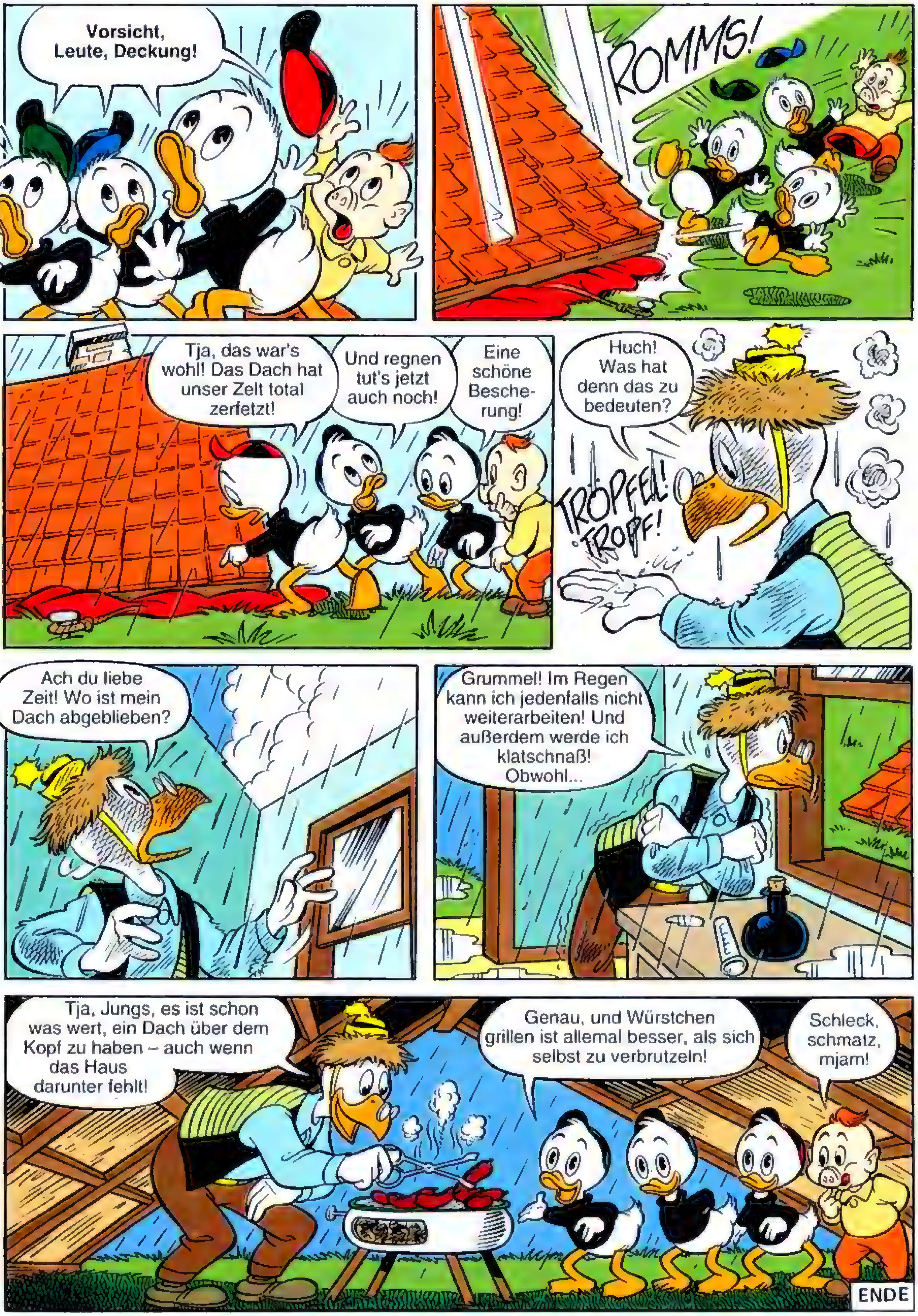
Walt Disneys

Düsentrieb

Explosive Experimente

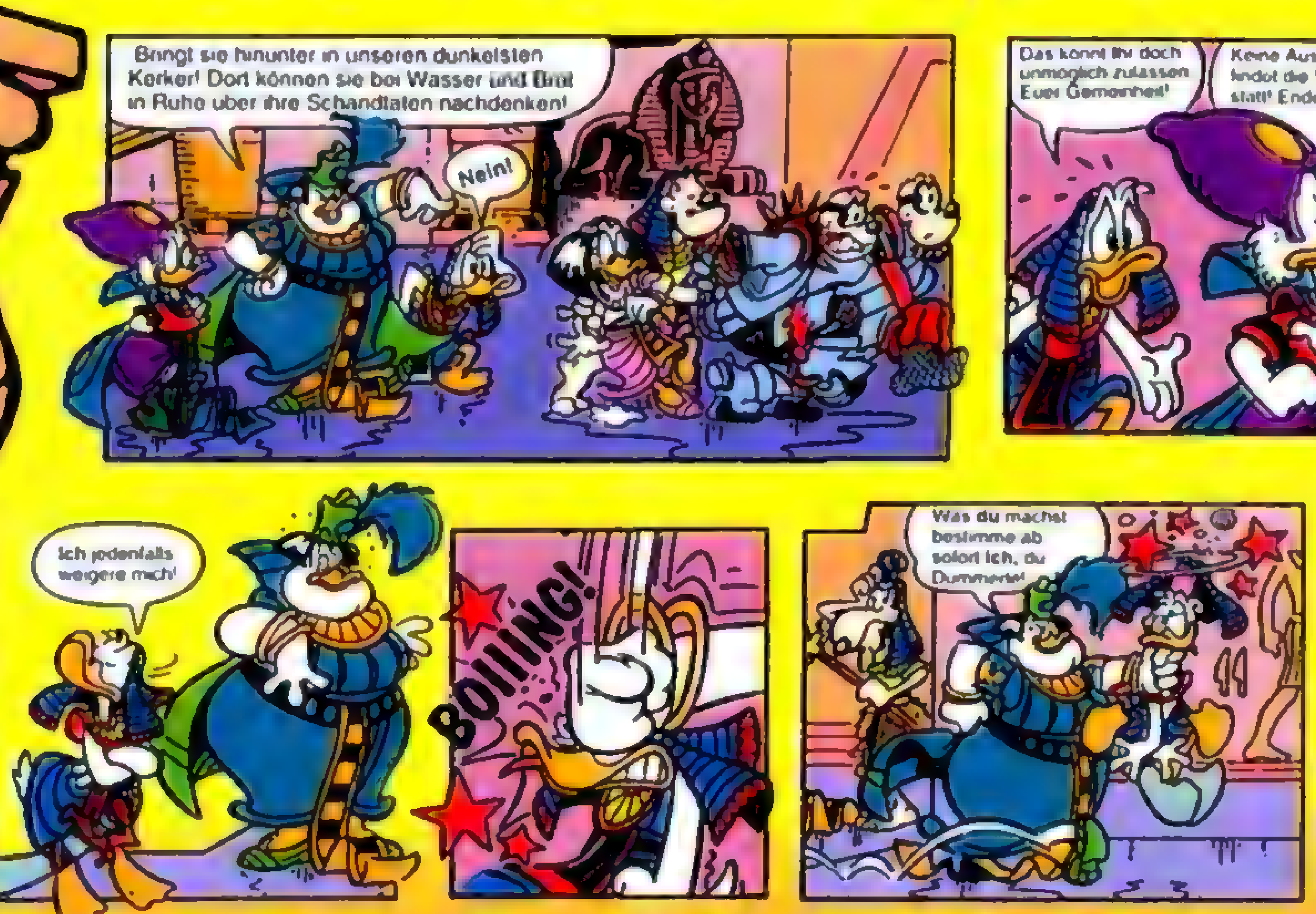



Oje! Seht nur, wie diese Explosion unser schönes Zelt zugerichtet hat!
Das ist nichts gegen das, was Herrn Düsentriebs Haus abgekriegt hat!
Und er sieht auch nicht besser aus!
Faßt mal alle mit an! Vielleicht können wir die Stäbe ja wieder geradebiegen!
Uumpf!
Hm! Seltsame Technik, ein Zelt aufzustellen! Egal, ich muß weitermachen!
Die letzte Explosion war immer noch viel zu schwach! Irgend etwas fehlt da noch! Hm...
Vielleicht sollte ich noch ein paar Tröpfchen **Vehemit** zugeben...
BOOOUUUUMMM!


Vorsicht, Leute, Deckung!
ROMMS!
Tja, das war's wohl! Das Dach hat unser Zelt total zerfetzt!
Und regnen tut's jetzt auch noch!
Eine schöne Bescherung!
Huch! Was hat denn das zu bedeuten?
TROPFEL! TROPF!
Ach du liebe Zeit! Wo ist mein Dach abgeblieben?
Grummel! Im Regen kann ich jedenfalls nicht weiterarbeiten! Und außerdem werde ich klatschnaß! Obwohl...
Tja, Jungs, es ist schon was wert, ein Dach über dem Kopf zu haben – auch wenn das Haus darunter fehlt!
Genau, und Würstchen grillen ist allemal besser, als sich selbst zu verbrutzeln!
Schleck, schmatz, mjam!
ENDE

Don-Ald, der Held vom Nil!

Übles Raubgesindel droht dem Pharao Dag-Ench-Berton (Dagobert Duck) mit Krieg, falls der ihnen seine Reichtümer nicht freiwillig herausgeben will. Aufgeregt ruft der Pharao nach seinen Generälen. Die sind ihm aber leider alle längst davongelaufen, weil der geizige Pharao sie nicht mehr bezahlen wollte. Der einzige Getreue,der ihm noch blieb, ist Don-Ald Duckon. Und der hat nun die einmalige Chance, eine große Heldentat für seinen Herrn zu vollbringen. Als Belohnung winkt ihm die Hand von des Pharaos Nichte. Don-Ald jedoch hat längst sein Herz an die liebreizende Aida verloren, was bald zu gewaltigen Problemen mit dem Pharao und dessen schwergewichtiger Nichte führen muß...



Walt Disneys
LUSTIGES
TASCHENBUCH Nr.187

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

– ANZEIGE –

WALT DISNEYS

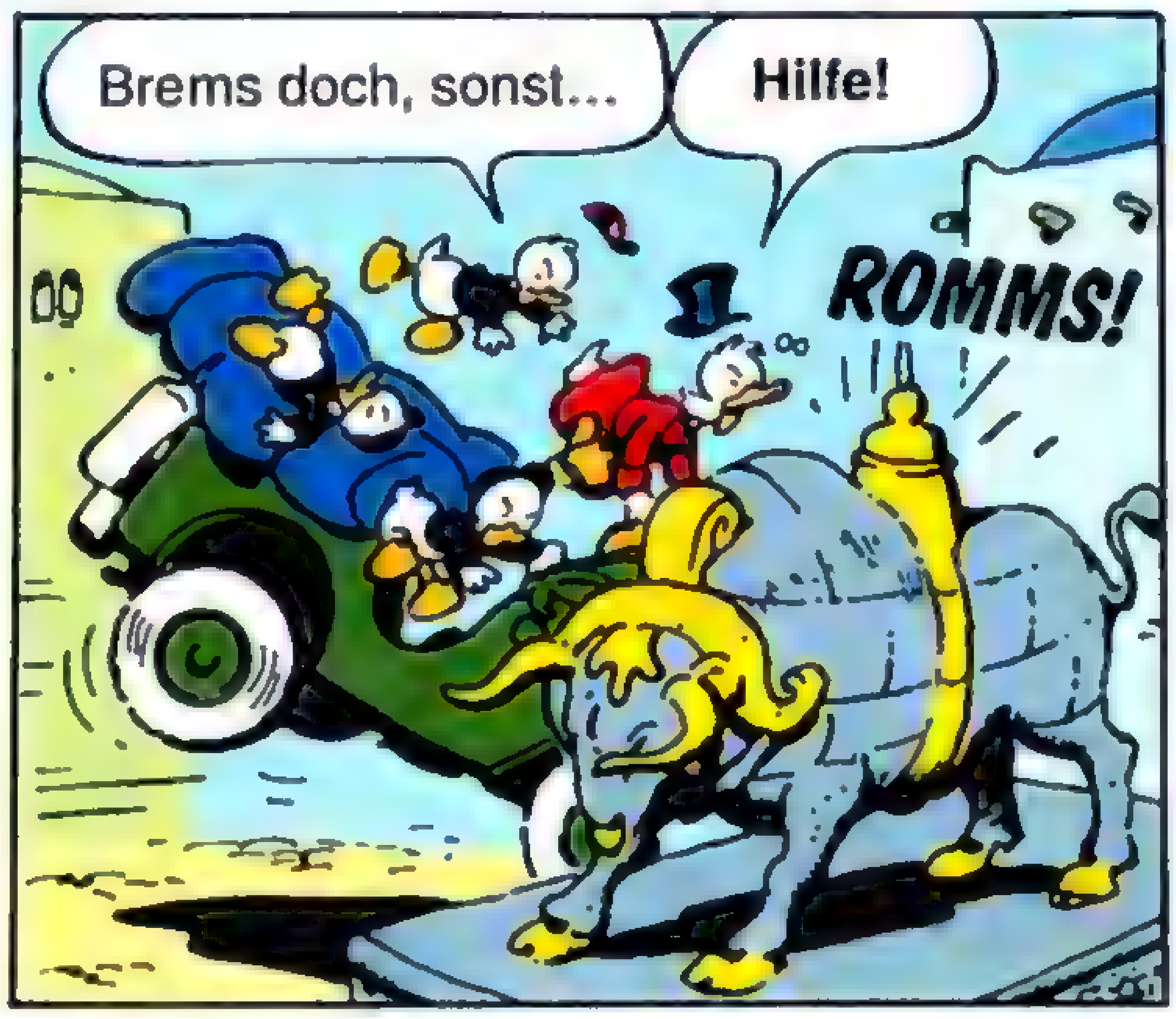
DONALD DUCK

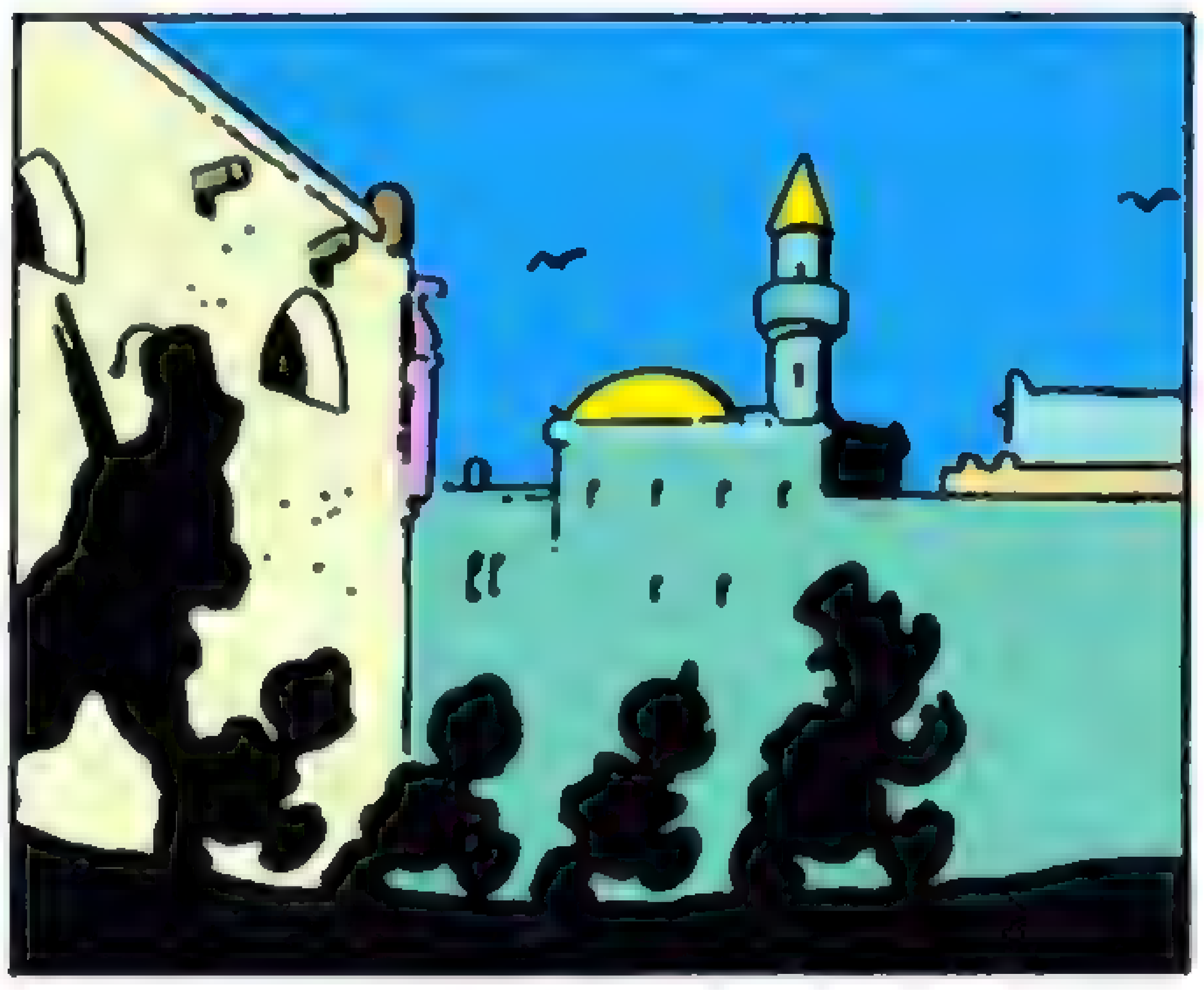
Die Zauberkugeln der Obangas

Was bisher geschah:

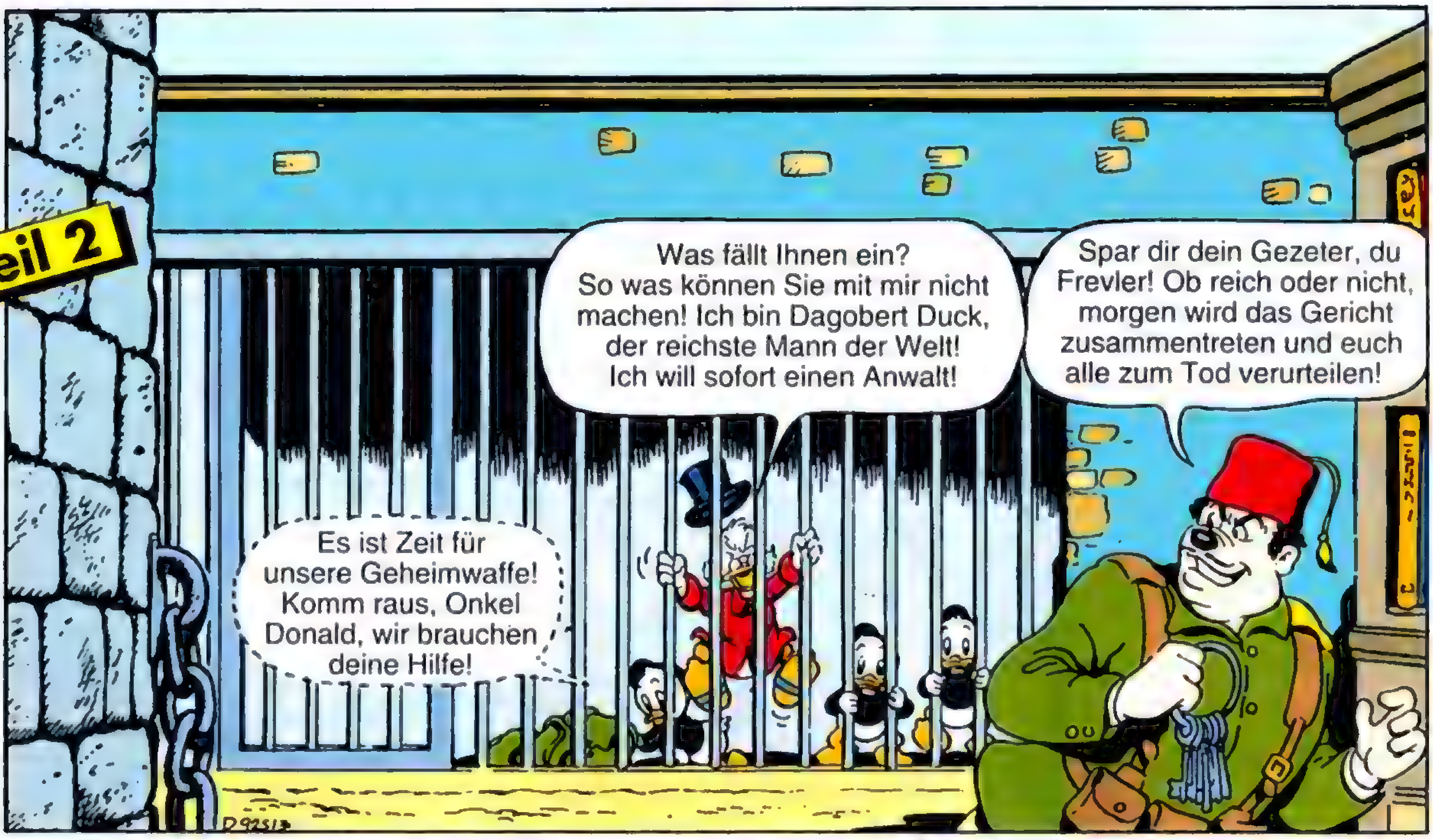
Bei einem Besuch im Völkerkundemuseum wird Donald von einer Wudu-Hudu-Kugel getroffen – und prompt fängt er an zu schrumpfen. Zusammen mit Onkel Dagobert und den Neffen bricht man nach Wadamiland in Afrika auf, um von einem Medizinmann der Obangas den Zauber wieder aufheben zu lassen.

Als die Ducks auf ihrem Weg durch Bhakouma kommen, rammt Onkel Dagobert aus Versehen eine heilige Statue und begeht damit ein Vergehen, auf das die Todesstrafe steht. Im Gefängnis warten die Ducks den Tag der Hinrichtung ab… eine brenzlige Situation, zumal Donald immer kleiner und kleiner wird…

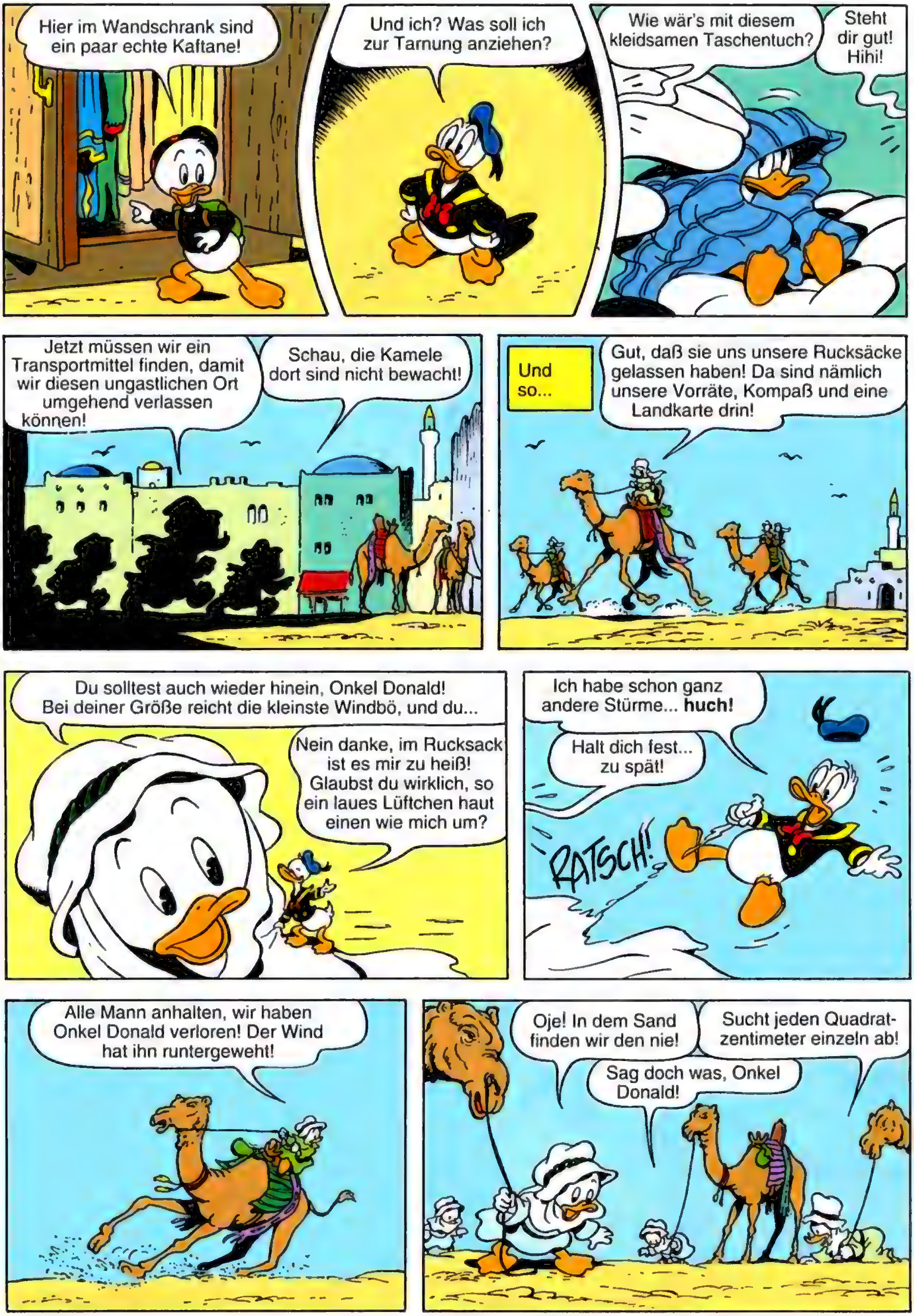




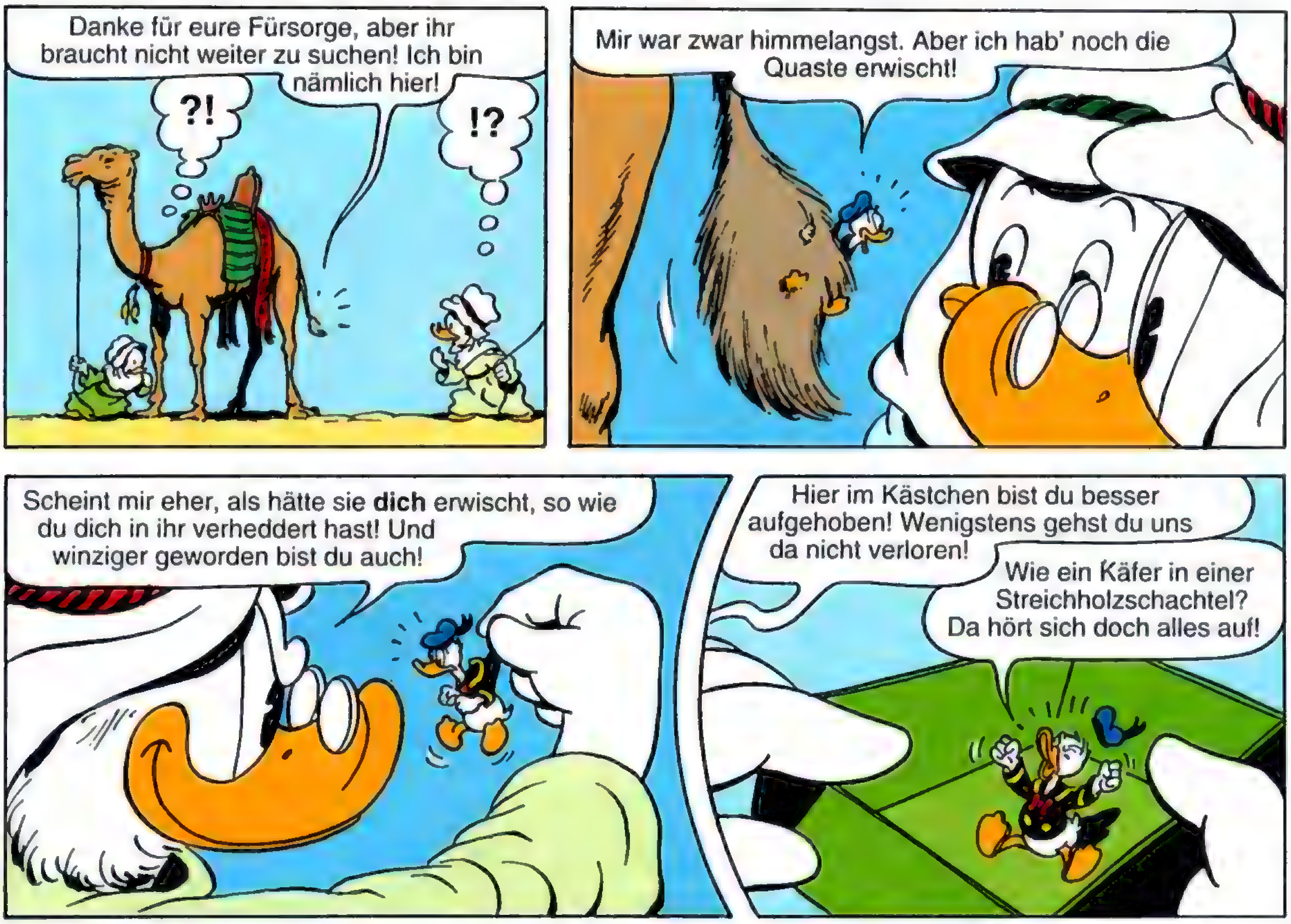
Teil 2



Hol uns die Zellenschlüssel! Aber mach schnell, solange die Wache noch liest!
Nanu, was war das eben für ein Geräusch? Klingt wie ein leises Tippeln... als würde hier jemand rumlaufen!
TIPPEL! TIPPEL!
Es kommt von da oben! Dann ist es wohl nur eine Maus...
SCHWUPP!
Puh! Das war aber ganz schön knapp!
Na, die überlasse ich lieber dem Kammerjäger des Kalifen!
Von wegen Maus und Kammerjäger! Du wirst dich gleich schwer wundern, Dicker... ächz!
Sodala! Ein Volltreffer, direkt aufs Haupt!
Urks!
POCK!
Beeil dich mit den Schlüsseln, Onkel Donald! Er kann jeden Moment wieder zu sich kommen!
Ja doch... stöhn... aber die wiegen eine Tonne!
Wir können von Glück sagen, daß du so klein bist!
Haltet keine Volksreden! Seht euch lieber nach passender Kleidung um, damit wir von den Einheimischen nicht gleich bemerkt werden!



Hier im Wandschrank sind ein paar echte Kaftane!
Und ich? Was soll ich zur Tarnung anziehen?
Wie wär's mit diesem kleidsamen Taschentuch?
Steht dir gut! Hihi!
Jetzt müssen wir ein Transportmittel finden, damit wir diesen ungastlichen Ort umgehend verlassen können!
Schau, die Kamele dort sind nicht bewacht!
Und so...
Gut, daß sie uns unsere Rucksäcke gelassen haben! Da sind nämlich unsere Vorräte, Kompaß und eine Landkarte drin!
Du solltest auch wieder hinein, Onkel Donald! Bei deiner Größe reicht die kleinste Windbö, und du...
Nein danke, im Rucksack ist es mir zu heiß! Glaubst du wirklich, so ein laues Lüftchen haut einen wie mich um?
Ich habe schon ganz andere Stürme... **huch!**
Halt dich fest... zu spät!
RATSCH!
Alle Mann anhalten, wir haben Onkel Donald verloren! Der Wind hat ihn runtergeweht!
Oje! In dem Sand finden wir den nie!
Sucht jeden Quadratzentimeter einzeln ab!
Sag doch was, Onkel Donald!

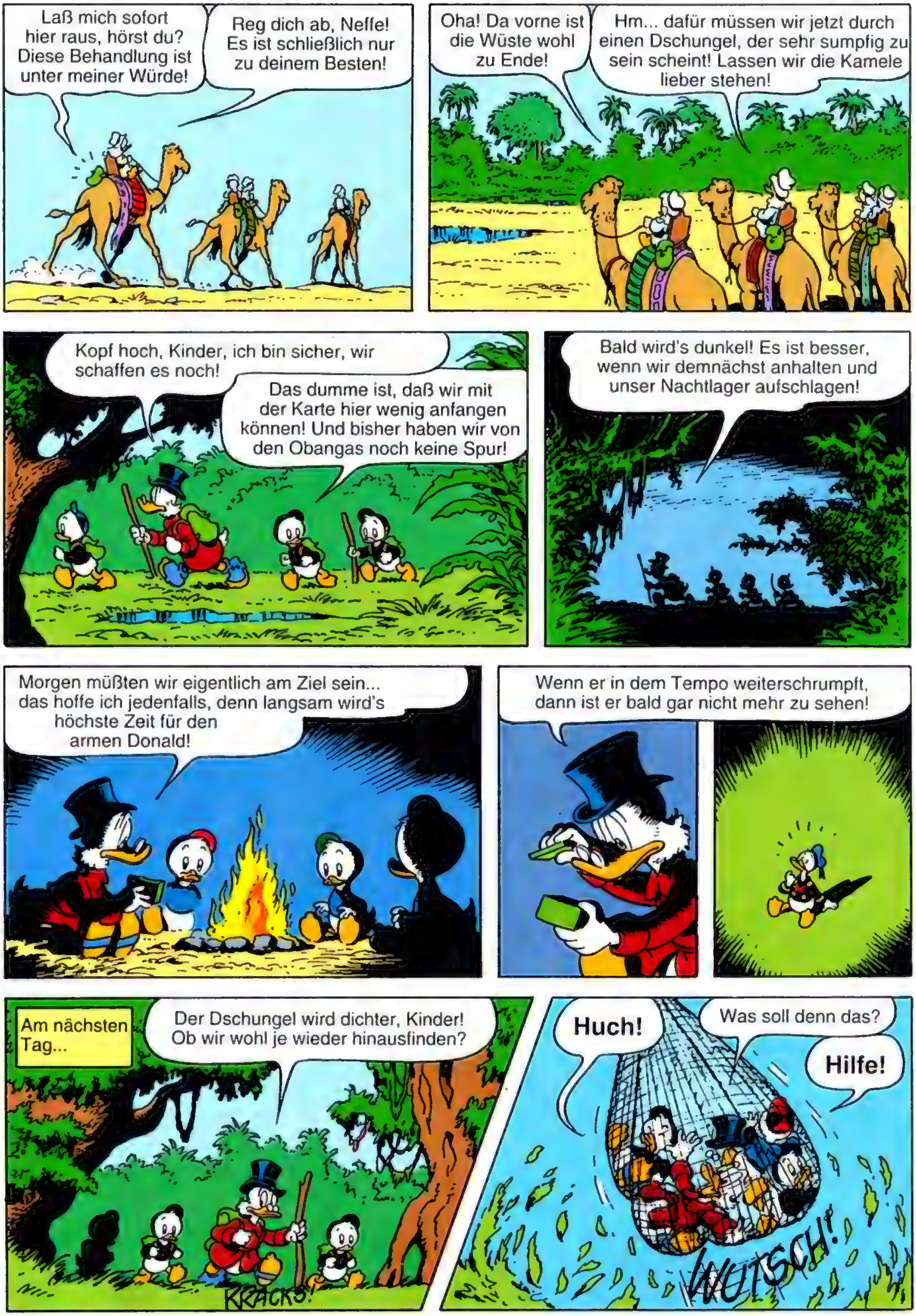


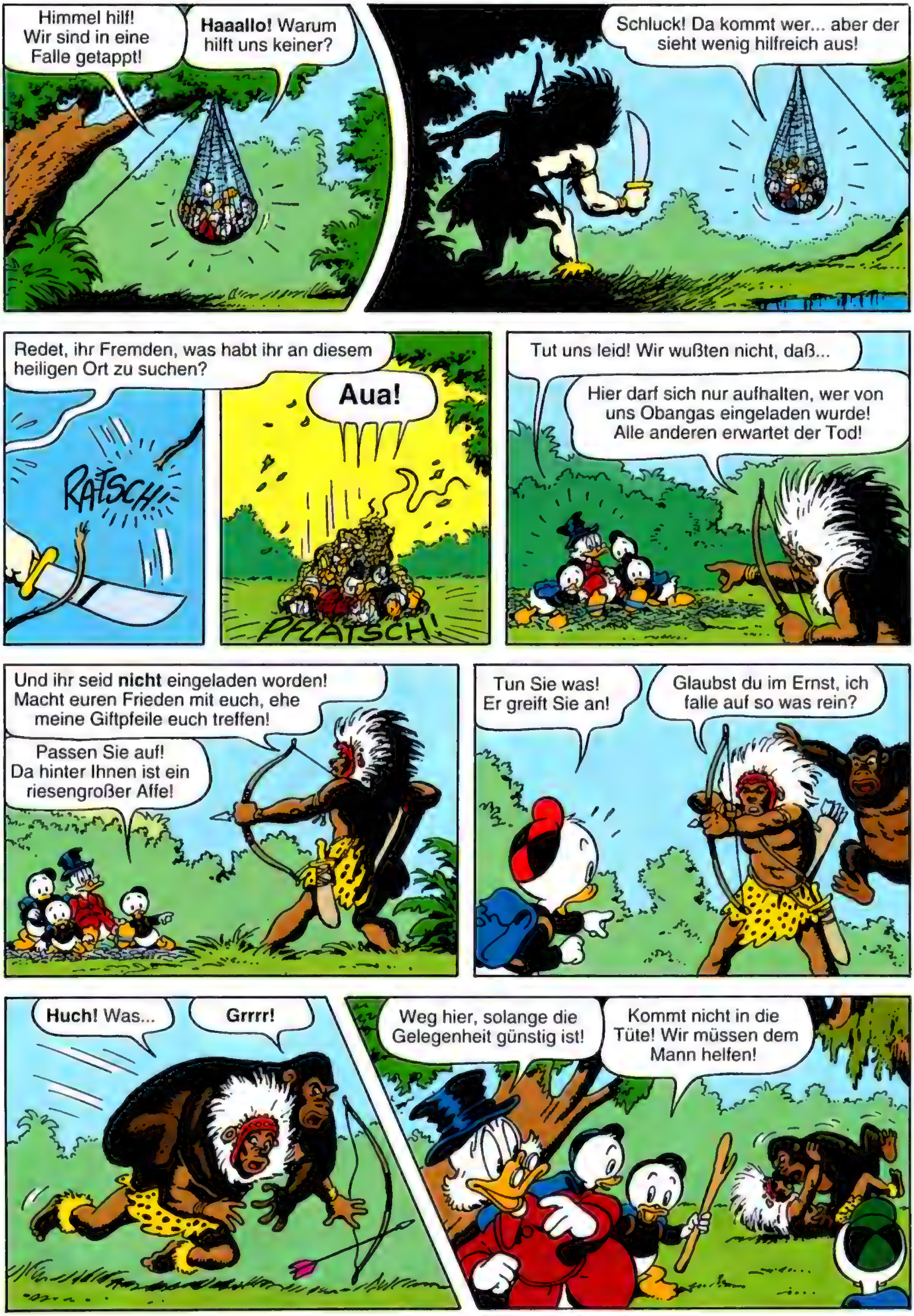
ANZEIGE

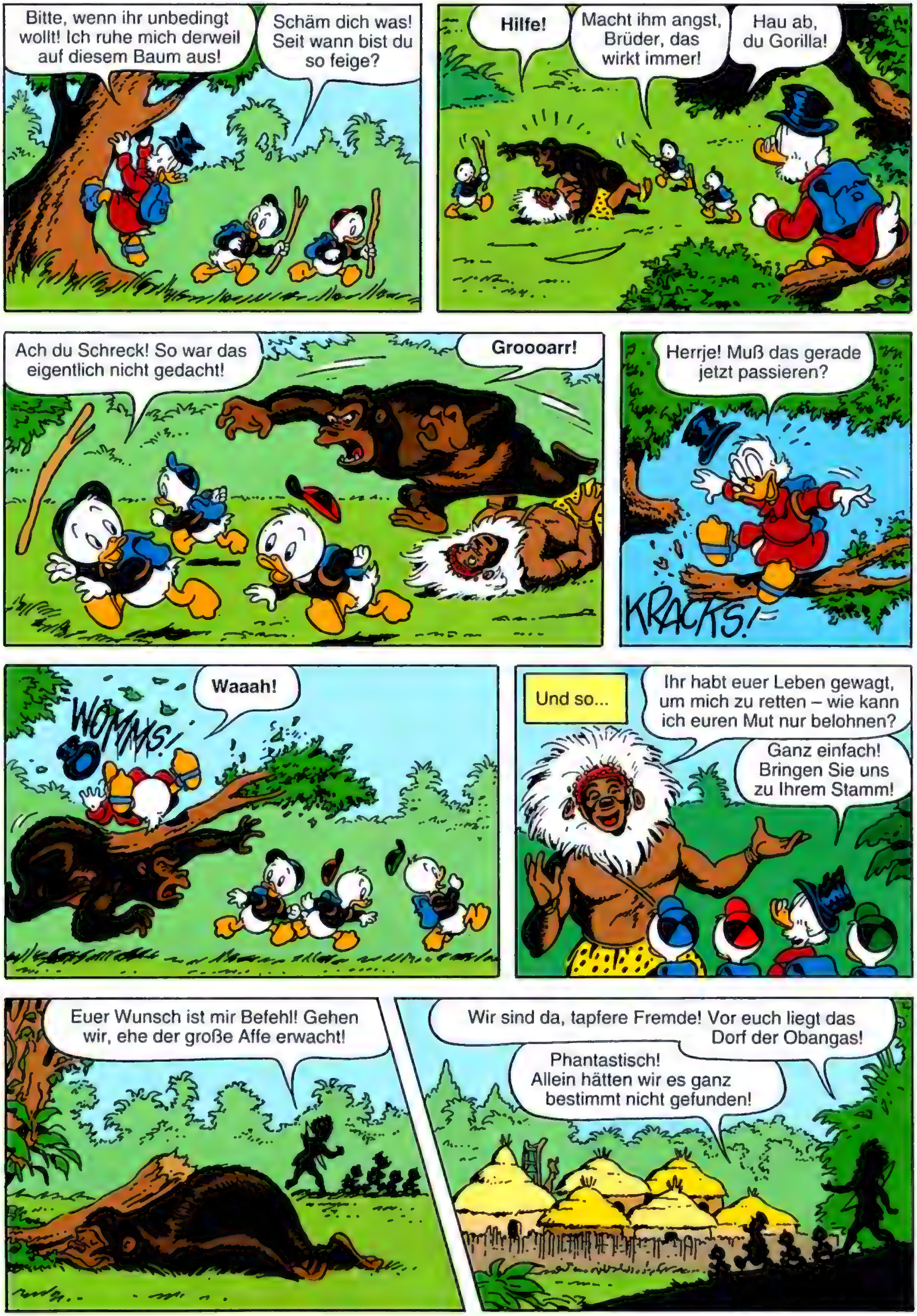
KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega, Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt am Main, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/202

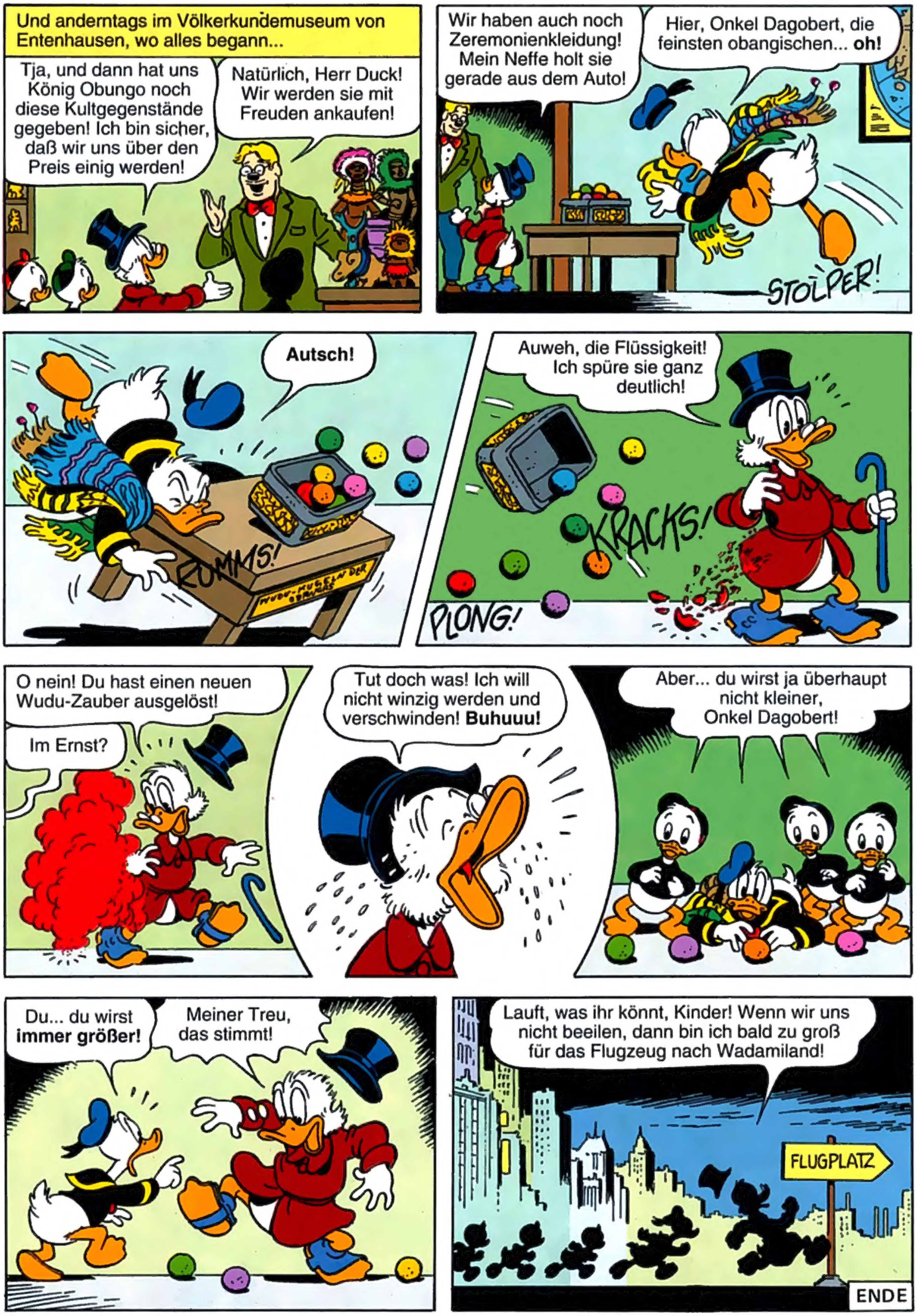

Laß mich sofort hier raus, hörst du? Diese Behandlung ist unter meiner Würde!
Reg dich ab, Neffe! Es ist schließlich nur zu deinem Besten!
Oha! Da vorne ist die Wüste wohl zu Ende!
Hm... dafür müssen wir jetzt durch einen Dschungel, der sehr sumpfig zu sein scheint! Lassen wir die Kamele lieber stehen!
Kopf hoch, Kinder, ich bin sicher, wir schaffen es noch!
Das dumme ist, daß wir mit der Karte hier wenig anfangen können! Und bisher haben wir von den Obangas noch keine Spur!
Bald wird's dunkel! Es ist besser, wenn wir demnächst anhalten und unser Nachtlager aufschlagen!
Morgen müßten wir eigentlich am Ziel sein... das hoffe ich jedenfalls, denn langsam wird's höchste Zeit für den armen Donald!
Wenn er in dem Tempo weiterschrumpft, dann ist er bald gar nicht mehr zu sehen!
Am nächsten Tag...
Der Dschungel wird dichter, Kinder! Ob wir wohl je wieder hinausfinden?
KRACKS!
Huch!
Was soll denn das?
Hilfe!
WUTSCH!


Himmel hilf! Wir sind in eine Falle getappt!
Haaallo! Warum hilft uns keiner?
Schluck! Da kommt wer... aber der sieht wenig hilfreich aus!
Redet, ihr Fremden, was habt ihr an diesem heiligen Ort zu suchen?
RATSCH!
Aua!
PFLATSCH!
Tut uns leid! Wir wußten nicht, daß...
Hier darf sich nur aufhalten, wer von uns Obangas eingeladen wurde! Alle anderen erwartet der Tod!
Und ihr seid **nicht** eingeladen worden! Macht euren Frieden mit euch, ehe meine Giftpfeile euch treffen!
Passen Sie auf! Da hinter Ihnen ist ein riesengroßer Affe!
Tun Sie was! Er greift Sie an!
Glaubst du im Ernst, ich falle auf so was rein?
Huch! Was...
Grrrr!
Weg hier, solange die Gelegenheit günstig ist!
Kommt nicht in die Tüte! Wir müssen dem Mann helfen!


Bitte, wenn ihr unbedingt wollt! Ich ruhe mich derweil auf diesem Baum aus!
Schäm dich was! Seit wann bist du so feige?
Hilfe!
Macht ihm angst, Brüder, das wirkt immer!
Hau ab, du Gorilla!
Ach du Schreck! So war das eigentlich nicht gedacht!
Groooarr!
Herrje! Muß das gerade jetzt passieren?
KRACKS!
WOMMS!
Waaah!
Und so...
Ihr habt euer Leben gewagt, um mich zu retten – wie kann ich euren Mut nur belohnen?
Ganz einfach! Bringen Sie uns zu Ihrem Stamm!
Euer Wunsch ist mir Befehl! Gehen wir, ehe der große Affe erwacht!
Wir sind da, tapfere Fremde! Vor euch liegt das Dorf der Obangas!
Phantastisch! Allein hätten wir es ganz bestimmt nicht gefunden!

Was Ihren Kindern immer wieder Spaß macht...
Nr. 10
Walt Disney
Oktober '93
DUMBO
Für Kinder ab 5
LERNEN MIT SPASS
Guten Tag, ich bin der Buchstabe „X“
Verkehrserziehung für Kinder
Basteln und Malen
Timos toller Drachen
Kluge Hörnchen
EXTRA
ehapa
© Disney
Jeden Monat neu beim Zeitschriften-händler!
Walt Disney
DUMBO
LERNEN MIT SPASS
Die ideale Zeitschrift für Kinder ab 5 Jahren!

Bald stehen unsere Freunde vor dem König des Stammes...
Ich, Obungo, König der Obangas, will euch dafür belohnen, daß ihr meinen Sohn gerettet habt! Sagt, was kann ich für euch tun?
Brechen Sie diesen Zauber, der auf meinem Neffen lastet!
Oh, Wudu! Wir sollten uns beeilen, er ist ja schon so gut wie unsichtbar!
Im Nu macht sich der Medizinmann ans Werk...
Keine Sorge! Dein Neffe wird in wenigen Augenblicken seine alte Größe wiederhaben!
Kreisch! Ein Monster!
Aba-Kazaba-Kazaam!
Onkabalonka!
Wudu-Kabam!
PLOFF!
HUHUIII!!
Hurra! Es ist vorbei!
Das war echt nobel von dir, Onkel Dagobert! Wie kann ich dir dafür nur danken?
Nicht der Rede wert, teurer Neffe! Aber... äh... etwas Talerpolieren wäre genehm!


Und anderntags im Völkerkundemuseum von Entenhausen, wo alles begann...
Tja, und dann hat uns König Obungo noch diese Kultgegenstände gegeben! Ich bin sicher, daß wir uns über den Preis einig werden!
Natürlich, Herr Duck! Wir werden sie mit Freuden ankaufen!
Wir haben auch noch Zeremonienkleidung! Mein Neffe holt sie gerade aus dem Auto!
Hier, Onkel Dagobert, die feinsten obangischen... **oh!**
STOLPER!
Autsch!
RUMMS!
Auweh, die Flüssigkeit! Ich spüre sie ganz deutlich!
KRACKS!
PLONG!
O nein! Du hast einen neuen Wudu-Zauber ausgelöst!
Im Ernst?
Tut doch was! Ich will nicht winzig werden und verschwinden! **Buhuuu!**
Aber... du wirst ja überhaupt nicht kleiner, Onkel Dagobert!
Du... du wirst **immer größer!**
Meiner Treu, das stimmt!
Lauft, was ihr könnt, Kinder! Wenn wir uns nicht beeilen, dann bin ich bald zu groß für das Flugzeug nach Wadamiland!
FLUGPLATZ
ENDE

ENTE GUT...

Die neue MICKYVISION Nr. 20 ist da!

Da steckt wieder 'ne Menge drin...

Klasse Poster

Tolle Preise:

50 Detektiv-Ausrüstungen

Rekorde-Rekorde-Rekorde

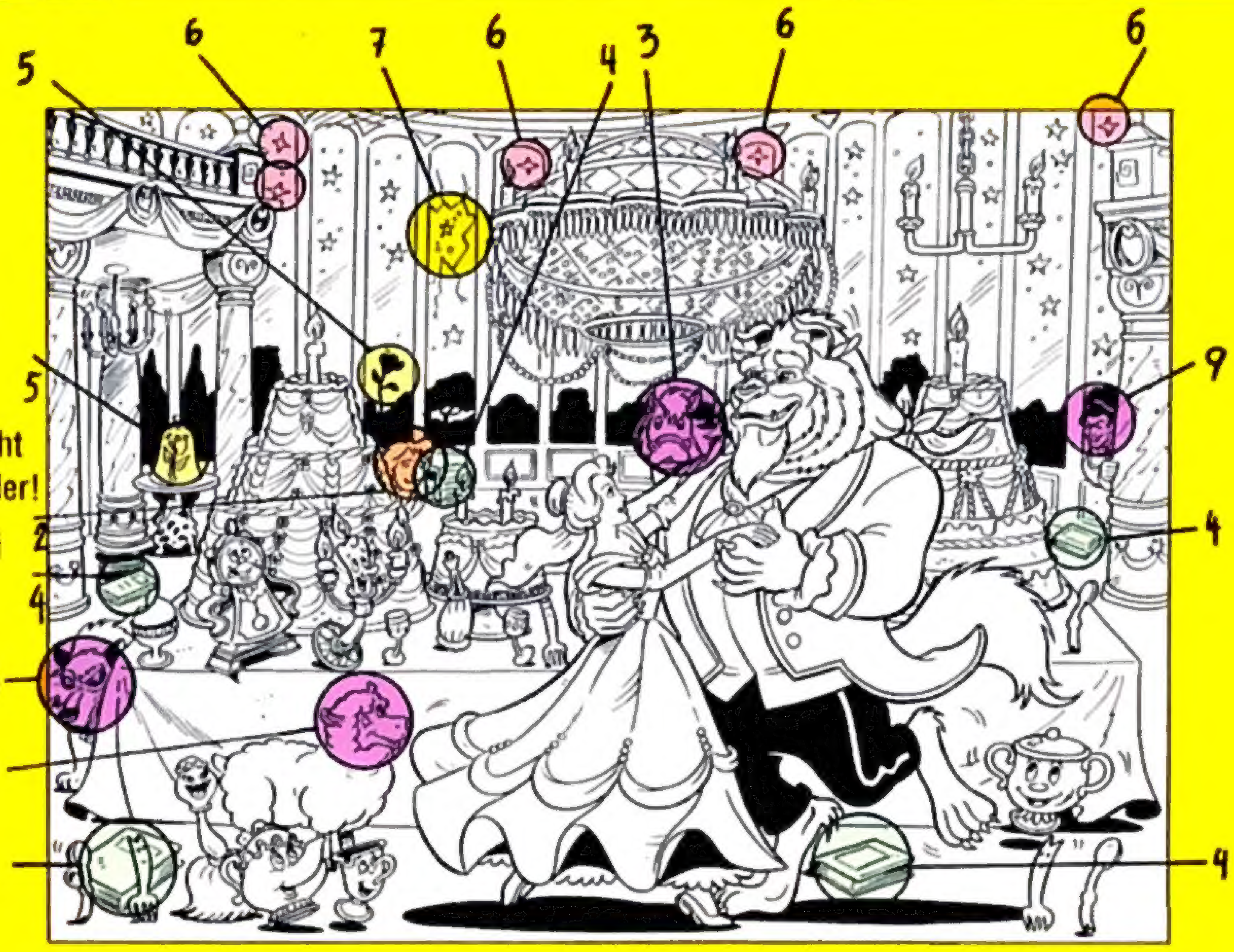
Vom Schneider Verlag gibt es jetzt etwas ganz Neues: das MICKY MAUS Rekordebuch! Darin findet ihr ernsthafte und verrückte Rekorde aus aller Welt, Rekordspiel, Rekorde-Suchsel und Lieblingsrekorde der Disney-Stars. Ein tolles Buch zum drin Schmökern, Lachen, Freunde abfragen, Quizrunden veranstalten und vieles mehr.

Beispiele aus dem Inhalt:
- *Sportrekorde*
- *Dinosaurierrekorde*
- *Quatschrekorde*
- *Weltraumrekorde*

Preis: ca. 9,80 DM, erhältlich im Zeitschriftenhandel.

Auflösung des Rätsels:

1. Fünfzehn Kerzen liefern das strahlende Licht!
8. Belles Vater ist ein emsiger, wenn auch nicht sehr erfolgreicher Erfinder!
10. Es sind vorhanden: zwei Löffel, zwei Gabeln – aber nur ein Messer.



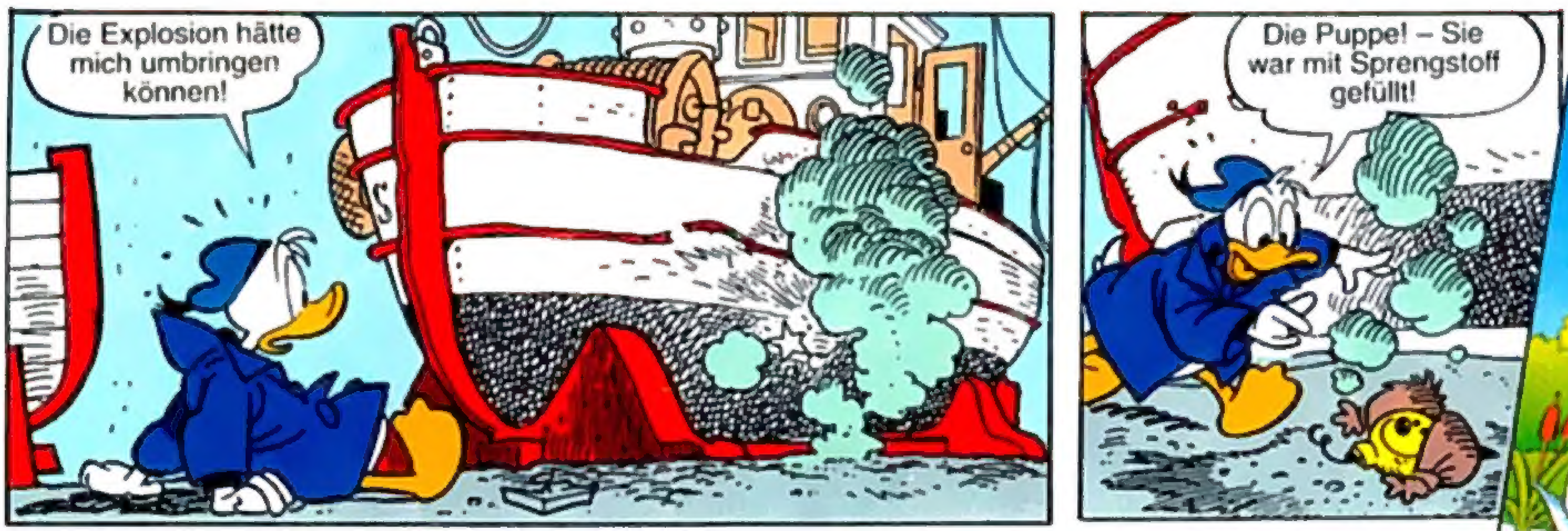
Jetzt als Video

Die Schöne und das Biest

Das zauberhafte Disney-Meisterwerk, das viele im Kino begeisterte, gibt es jetzt auch für euer Heimkino! Kleiner Tip: die Cassette macht sich auch unterm Weihnachtsbaum nicht schlecht!

Preis: ca. 50.-DM, Laufzeit: 80 Minuten

Vorsicht! Explosive Puppen!



Zunächst durch Zufall, dann durch seine unbezwingbare Neugier, kommt Donald im Hafen hinter das gefährliche Geheimnis einer Verbrecherbande. Die mysteriösen Puppen voller Sprengstoff hätte Donald niemals finden dürfen; denn jemand, der zuviel weiß, ist das Letzte, was die Verbrecher brauchen können. Der lästige Zeuge muß um jeden Preis zum Schweigen gebracht werden...

Walt Disneys ***DONALD DUCK Nr. 461***

Diese Woche im Disney Club:

Sendezeit:
Samstags: 16.05 bis 17.30 Uhr
Sonntags: 8.25 bis 9.50 Uhr (Wiederholung vom Samstag)

- **Filme:**
  Donald, Micky und Goofy sind bei der Feuerwehr. Obwohl sie sofort zur Stelle sind als es brennt, ergeben sich jede Menge Probleme bei den Löscharbeiten...
  Darkwing Duck: Eddie ist der Meinung, daß es wieder mal an der Zeit ist, mit Kiki etwas zu unternehmen. Kiki ist jedoch alles andere als begeistert davon.
  Chip und Chap: Trixi erfindet ein Barometer, was Samson gar nicht verstehen kann, da doch sein Schwanz das Wetter voraussagen kann. Als sein Schwanz mitten in einer Hitzewelle eine Kälteperiode voraussagt, halten ihn die Ritter für verrückt.
  Das Geheimnis von Lost Creek: Travis erzählt stolz, daß er ein Foto vom Schneemenschen geschossen hat. Da taucht ein Fremder auf, der sich bei Großvater nach diesem Foto erkundigt...
- Wieder einmal berichten die drei Moderatoren aus EURO DISNEYLAND bei Paris. Diesmal geht es um die tolle **Livemusik,** die man dort in Main Street/USA hören kann.
- Otto Lilienthal, ein Pionier der Luftfahrtgeschichte, stammte aus Anlkam in Mecklenburg/Vorpommern. Antje, Stefan und Ralf besuchten dort das **Lilienthal Museum.**
- Die Musik kommt von **"Cut'n move"**, die sich mit ihrem Song wichtige Gedanken zu "Peace, love and harmony" macht.

"Cut'n move"

...ALLES GUT

NÄCHSTE WOCHE IM
Walt Disney's
MICKY MAUS
MAGAZIN
Mickys
DINO-SHOW
GRUSEL-DINO
Mit 2-Phasen-Effekt!
Bei Dunkelheit unheimlich leuchtend.
Dino-Telefon
Am Telefon kannst du die furchterregenden Stimmen von Sauriern hören, die in MICKY MAUS vorgestellt werden.
Sammelkarten
Neue Serie: Dinosaurier
PING PONG
Mehr über die Saurier erfahrt ihr in PING PONG am Mittwoch, 29.9. um 15.03 Uhr.
In Heft 41:
MICKY MAUS-Test:
„Bist du Dino-Experte?"
Super-Extra:
Saurier-
POSTERMAGAZIN
In Heft 42:
Aufregendes über
Raubsaurier
Extra:
Dino-Skelett zum
Selbergießen
Walt Disney's
MICKY MAUS
MAGAZIN
Super-Extra
GRUSEL-DINO
DINO-SHOW
Dino-Telefon:
ROARRR!
Abb. aus der Naturtafel „Saurier", erschienen im Verlag J.F. Schneider, Esslingen